NR. 9 AUG./SEPTEMBER 1989
4. JAHRGANG
ÖS 55
SFR 6,50
DM 6,50

# ASM aktueller software & VIDEOSPIELE markt

Die Computer-Software-Fachzeitschr

ISSN 0933-1867

MYSTERIÖSES

ADVENTURES AUS DEM GRUSEL-KABINETT

ALPTRÄUME PER COMPUTER

WILD-WEST

BUFFALO BILL - SEINE SUPERSHOW ALS FAMILIEN-PROGRAMM

EXKLUSIV

- „LIZENZ ZUM TÖTEN" DER NEUE BOND IN COMPUTER-ACTION
- KINGDOMS OF ENGLAND EIN GELUNGENES STRATEGIESPIEL ALS NACHFOLGER FÜR „DEFENDER..."?

JETZT 148 SEITEN!!!

# SLEEPING GODS LIE

Sleeping Gods Lie - ist ein Echt-Zeit-Phantasiespiel, welches rasante Action- und Kampfszenen mit dem Nervenkitzel eines echten Adventures kombiniert. Ein atmosphärisch dichtes 3-D-Game, bei dem man sich durch 64 verschiedene Landschaften kämpfen muß, die in guten hires-Grafiken gezeichnet sind.
Sleeping Gods Lie - besticht durch seine einzigartige Welt von Sounds und Bildern, die von dem mehrfach ausgezeichneten Oxford Digitalteam stammen.

''Ein klassisches, aber nach neuen Gesichtspunkten entwickeltes Abenteuerspiel, das technisch und spielerisch zu den Highlights des Genres gehört!'' Manfred Kleimann, ASM




**Erhältlich für Amiga, Atari ST und IBM PC.**

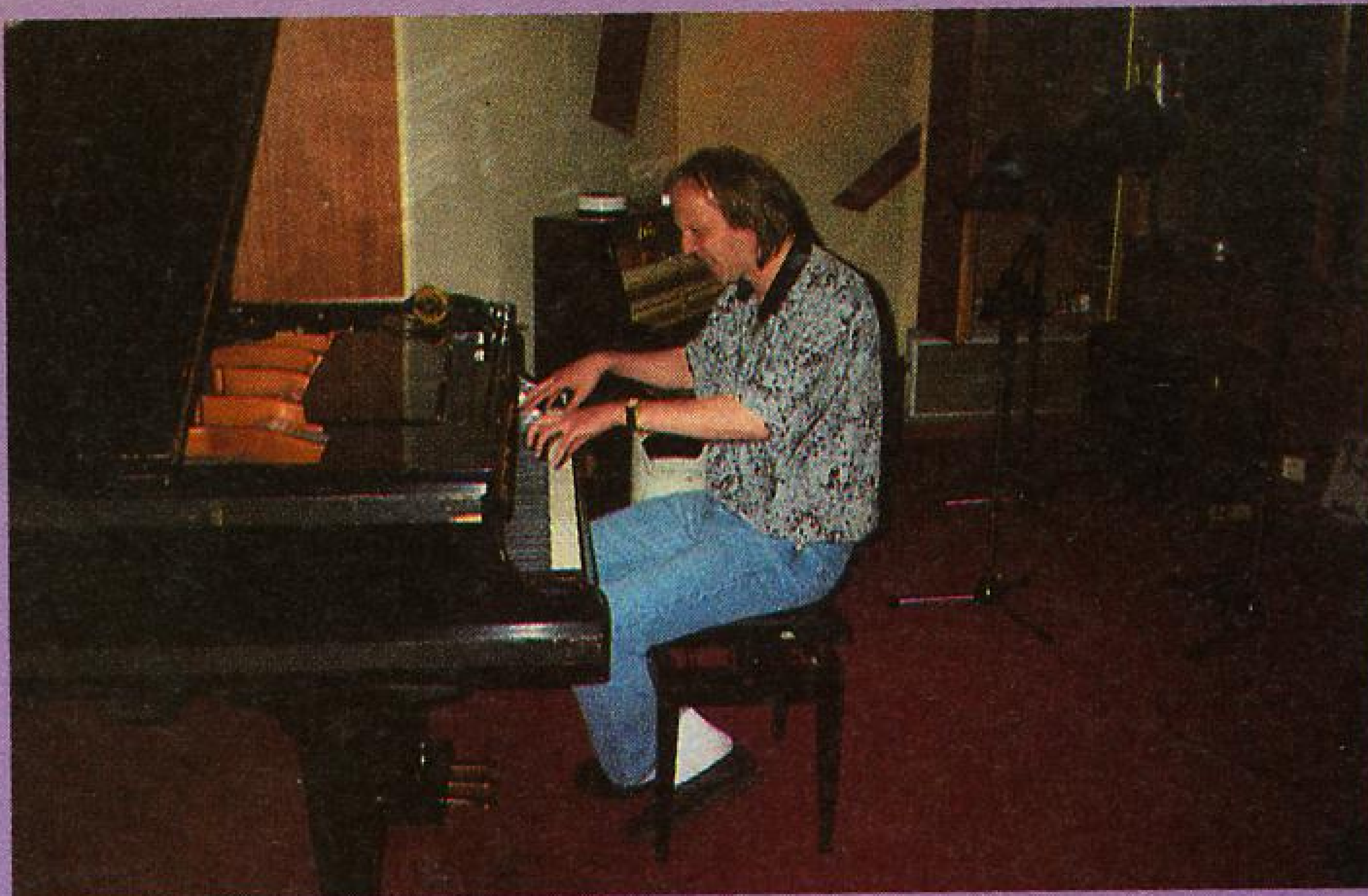
Vertrieb: RUSHWARE GmbH ✦ Mitvertrieb: MICROHÄNDLER GmbH ✦ Vertrieb Österreich: KARASOFT✦ Schweiz: THALI AG

Empire Software, 4 The Stannets, Laindon North Trade Centre, Basildon, Essex SS15 6DJ. Telephone: 0268 541126. Fax: 0268 541125

*AMIGA 2 DISKS

# Mysteriöses in der ASM

**Recht merkwürdige Dinge passieren diesmal in der neuen ASM. Haben wir doch unsere Seitenzahl aufgestockt (auf 148!), um Euch noch einen Tick mehr Information über den Verlauf auf dem Softwaremarkt zu geben. Mysteriös geht es auch bei so manch einem Game zu, das wir unter unseren Fittichen hatten. Ebenso „merkwürdig" verläuft auch unsere neue Aktion „ASM-CD-PLAYER". Doch: Dazu später mehr!**



*Was macht Manfred Klei(der)mann am Klavier?* *Foto: bez*

Während alle unter der Hitze stöhnen oder sich wegen des Sommerlochs beklagen, sitzen wir hier eigentlich ganz fröhlich zusammen. Unseren Sonnenbrand löschen wir mit allerlei (alkoholfreien) Getränken. Gleichzeitig haben wir uns Gedanken gemacht, was wir aufgrund Eurer Zuschriften – alle Jahre wieder – noch verbessern könnten.

Die erste frohe Kunde: Wir „fahren" jetzt stolze 148 Seiten. Das ist ein Plus an Information, ein Plus an Fülle, ein Plus an Plus. Desweiteren haben wir, so wie die Mehrzahl der Leser es wünschte, den ASM-DAUER-POWER auf zwei ganzseitige Competitions begrenzt. Dafür gibt's aber auch gleich was „Dickes" zu gewinnen. Diesmal: Eine Motocross-Maschine und einen großen Video-Rekorder. Zudem ist ASM selbst „tätig" geworden: In der Aktion „ASM CD-PLAYER" haben wir irgendwo im Heft ein „Schnippelchen" versteckt, das gesucht und gefunden werden muß. Jeder, der das Ding auf 'ne handelsübliche und frankierte Postkarte klebt und zu uns schickt, hat die Chance, einen CD-Player zu gewinnen. Diese Aktion findet ab sofort jeden Monat in der ASM statt.

Die mysteriösen Sachen, von denen ich am Anfang sprach, sind u.a. zwei von ihrer Art her vollkommen unterschiedliche Adventures, die momentan von sich reden machen: Zum einen hätten wir KULT, das haarscharf am Prädikat MEGA-HIT vorbeigeschrammt ist. KULT besticht durch seinen logischen Aufbau und die Icon-Klick-Methodik, die so manchem recht gut schmecken wird. PERSONAL NIGHTMARE dagegen ist ein Grafik-Adventure der „üblichen" Klasse, hat aber auch neben der Texteingabe Icons, die angeklickt werden können. Eine gute Story über merkwürdige Vorfälle in einem kleinen englischen Nest hat uns (Bernd und Manfred) tagelang beschäftigt. Ausführliches darüber im Heft!

Natürlich gibt es auch eine Reihe von ausgezeichneten, spaßigen, lustigen und knallharten Action-Games, die wir Euch hiermit näherbringen möchten. Das letzte Mysterium besteht aus dem Foto von Manfred (siehe oben!): Was macht er in Paris an Richard Clayderman's Piano? Die Auflösung und weiteres mehr erfahrt Ihr in unserer 132 Seiten starken „ASM SPECIAL SPECIAL", die sich mit Daten, Fakten und Hintergründen des Softwaremarktes beschäftigen und am 28. August beim Zeitschriftenhändler erhältlich sein wird. Zwischenzeitlich erst mal wieder viel Spaß mit dem Heft, das Ihr in den Händen haltet!

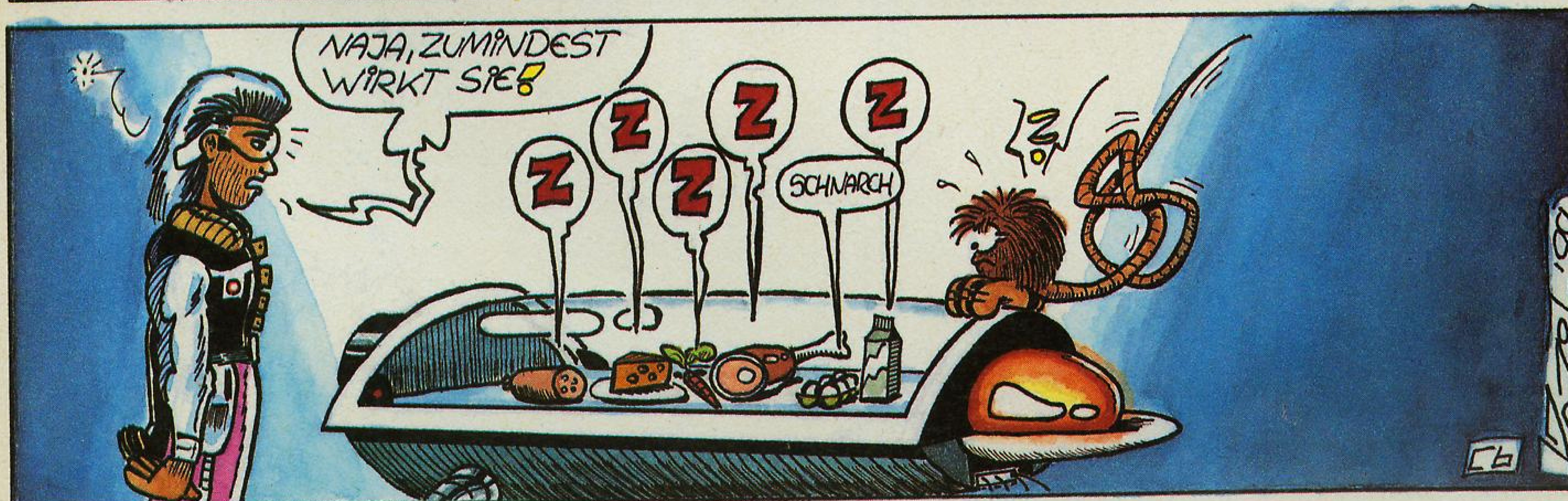
**EURE ASM-REDAKTION**

## SPACERAT©

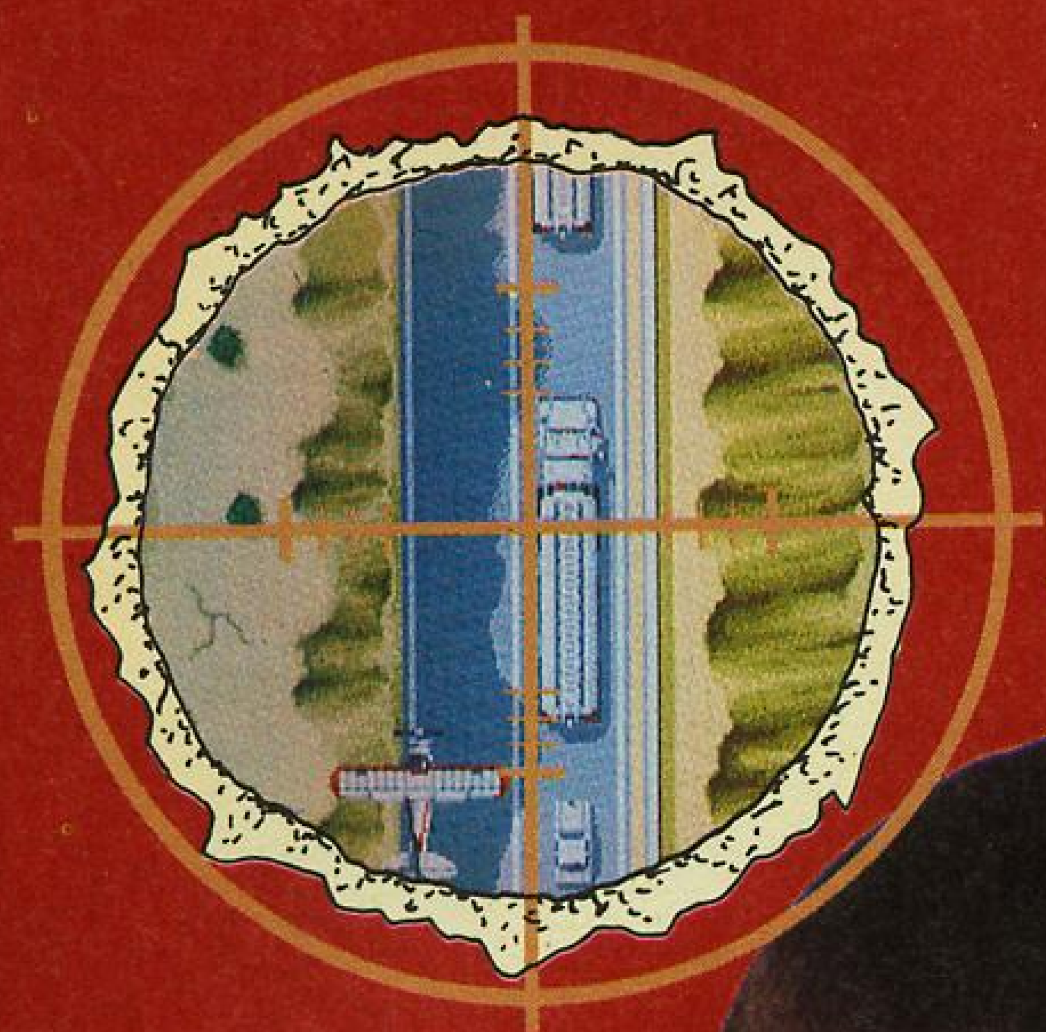








# . und diesmal will er Rache.



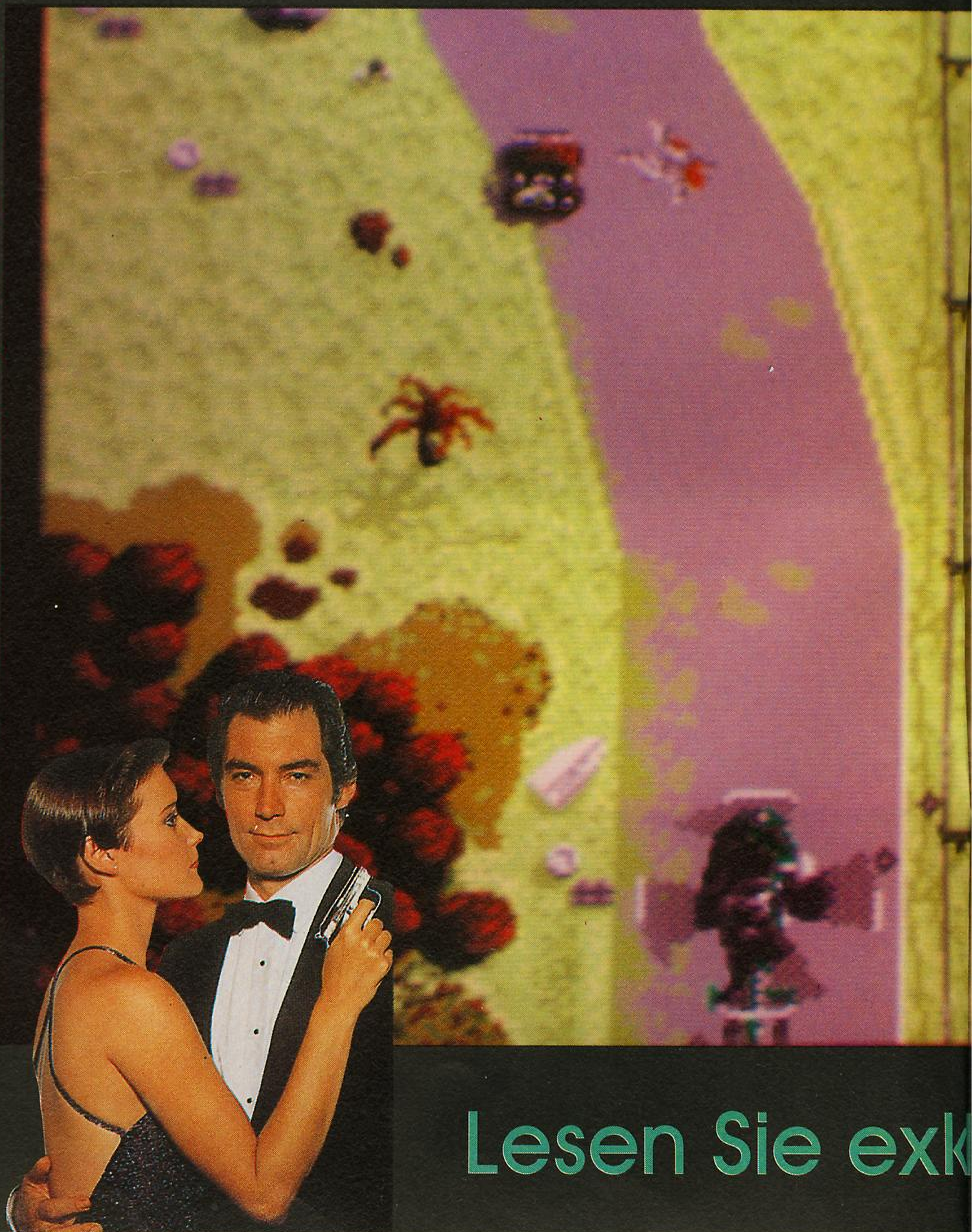
James Bond (Timothy Dalton) and
Pam Bouvier (Carey Lowell) in
a scene from LICENCE TO KILL

# INH





**TIMOTHY DALTON** ist ***JAMES BOND***

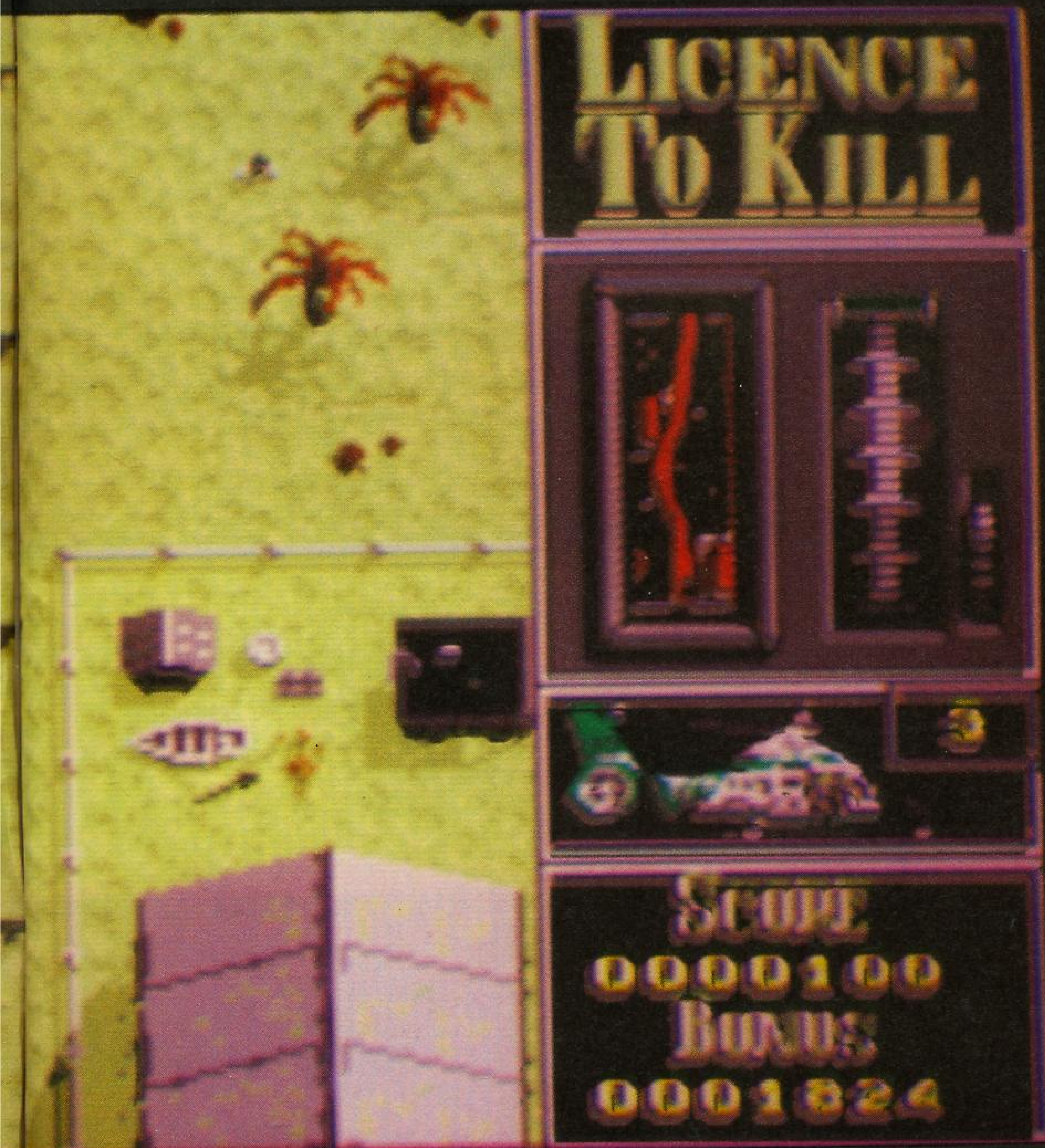


Lesen Sie exk

ALT

7

007 LIZENZ ZUM TÖTEN






klusiv in ASM auf Seite 28

**Programm:** Silkworm, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 60 DM für 16-Bit-Disk, ca. 40 – 50 DM für 8-Bit-Disk., ca. 28 – 35 DM für Kass., **Hersteller:** Virgin Mastertronic, England, **Muster von:** Virgin, 26

Ja, da schau her, jetzt werden Shoot 'em up's schon als Anti-Kriegsspiele getarnt! In einer Welt nach dem Vierten Weltkrieg, die laut Spielstory dann tatsächlich noch besteht, ist nämlich endlich der grüne Friede eingetreten – allerdings mit ein paar Schönheitsfehlern. So ist zwar die Anwendung von Atomwaffen strikt untersagt, aber die kriegsgeilen Militärs scheint mal wieder nichts umzuhauen, denn sie sinnen bereits darauf, ihr ohnehin schon stark erweitertes Arsenal an konventionellen Waffen wieder mit Atomwaffen aufzustocken. Solche Leute lernen halt nie... Um einen erneuten Atom-Gau zu verhindern, ersinnen einige Techniker zwei gut bewaffnete Gefährte, mit denen die konspirativen Generäle in ihre Schranken verwiesen werden sollen. Zum einen handelt es sich um einen Jeep mit schwenkbarer Kanone, zum anderen um einen flinken Hubschrauber. Die Zeit drängt, denn die verschwörerischen Generäle haben Ihr Projekt fast durchgeführt und sichern sich mit einer wahren Armada gegen Eindringlinge. Die Existenz der Welt hängt also am seidenen Faden – die Operation **SILKWORM** (Seidenwurm) kann beginnen.

Seinen Ursprung hat dieses Spielchen, wie schon so viele andere, in der Spielhalle und stammte ursprünglich von **TECMO.** Umgesetzt wurde es, dies darf ich vorwegnehmen, ganz hervorragend von **VIRGIN**, was sich am einfachsten dadurch beweisen läßt, daß Otti vorm Amiga feuchte Augen beim Spielen bekam. Aufgeteilt ist das Spiel in eine

# AM SEIDENEN FADEN

Level eins, die Aufwärmrunde. Aber auch hier ist die Grafik schon vom Feinsten. (Fotos (2): Amiga



mir unbekannt Anzahl von nach links scrollenden Levels, an deren Ende jeweils einer der miesen Generäle in seinem HQ wartet. Meiner Meinung nach müssen es aber mindestens zehn Levels sein, denn die Levelanzeige ist zweistellig, ich selbst fightete bis zum achten Level – dank der Continue-Funktion. Bei Spielanfang besitzt Ihr nämlich drei Credits, mit der Ihr Euch drei Spielfortsetzungen erlauben könnt. Ab dem achten Level schiebt das Programm dieser netten Hilfe allerdings einen Riegel vor und versetzt den Spieler immer wieder zurück an den Anfang von Level acht, auch wenn er vielleicht schon im elften war.




**»SILKWORM ist Action wie in der Spielhalle – ein rasanter Spielablauf, massig Sprites und Supergrafiken sorgen für viel Unterhaltung!«**

Beim Zwei-Spieler-Modus steuert der eine Spieler logischerweise das Flugezug, der andere den Jeep. Beim Einzelspiel möchte ich Euch unbedingt das Flugzeug empfehlen, denn da die meisten Gegner aus der Luft kommen und der Jeep außer seiner müden Sprungfähigkeit lediglich am Boden des Screens rumeiern kann, besitzt der Hubschrauber doch erheblich mehr Überlebenschancen. Zwar kann der Jeep mit seiner schwenkbaren Kanone den Himmel und Boden gut abdecken, aber das Schwenken der Kanone erfolgt nur bei gedrücktem Feuerknopf und ist zudem ziemlich langsam. Der Hubschrauber hat zwar nur zwei fest installierte Geschütze, aber davon bestreicht eines noch diagonal den Boden, und dies ist sehr nützlich bei gleichzeitiger Abwehr von Boden- und Luftgegnern. Tummeln sich doch auf dem Boden diverse Raketenwerfer, dauerfeuernde Roboter und dergleichen, während in der Luft vom Helikopter über die F-16 bis hin zum multiplen Robotervogel der Punk abgeht. Der Vogel ist der hartnäckigste Gegner von allen, denn er fliegt zunächst in seinen Einzelteilen auf den Screen und läßt sich nur durch eine Unzahl von Schüssen vernichten, wenn er sich erst mal gebildet hat. Dafür hinterläßt er nach seinem Ableben allerdings ein Symbol, daß Euch entweder einen Doppelschuß, schnelles Dauerfeuer oder erhöhte Beweglichkeit verleiht. Weitere Unterstützung erhaltet Ihr durch die Bodenminen (ja!), die sich nach einem Treffer in eine schützende Plasmawolke verwandeln, die den Hubschrauber einige Zeit vor Treffern schützen. Wenn Ihr gar durch zwei Plasmawolken kurz hintereinander fliegt, gibt's quasi einen Kurzen. Es macht halt „Bumm", und alle Feinde auf dem Screen machen den Abgang. Na ja, bis auf einige hartgesottene Genossen jedenfalls...

VIRGIN muß man das Lob machen, sich die Spielhallenvorlage sehr genau angesehen zu haben, denn bis in die kleinsten Details wurden alle Features des großen Bruders übernommen. Die intelligenten Angriffsformationen der Angriffsgeschwader gleichen denen des Automaten exakt, mal ganz abgesehen davon, daß auch die Grafiken und Sprites fast die selbe Qualität besitzen wie bei der TECMO-Produktion. Kein Wunder, daß die Amiga-Fassung genauso viel Spaß macht und ich mir im Spielrausch ein warmes Handgelenk verschaffte. Technisch gibt es nix zu meckern, denn der Amiga kommt mit den Massen an bewegten Objekten gut klar und fängt nur ganz selten an, durch Überlastung ein wenig zu rukkeln. Nur der Sound ist für Amiga-Verhältnisse ziemlich mager und einfallslos. Ich bin echt mal gespannt, ob und wie VIRGIN das alles auf den anderen Rechnern rüberbringt!

SILKWORM ist ein spannendes, nervenaufreibendes, äußerst unterhaltsames Shoot 'em up mit einem klassischen Spielkonzept. Es bringt meines Erachtens wenig, über den Spielinhalt zu streiten und das Fehlen neuer Ideen zu bemängeln. SILKWORM erhebt keinesfalls den Anspruch, etwas Neues zu bieten, dafür werden bekannte Spielinhalte frech kopiert und variiert, um den Spieler mit einer gehörigen Portion Action zu unterhalten. Als gelungenste Spielhallenumsetzung der letzten Zeit und tolles Actionspiel hat SILKWORM auf alle Fälle den Hitstern verdient! *Michael Suck*

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 5 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 10 |
| Preis/Leistung | 10 |

*Hier geht total der Punk ab, denn diese Jungs lassen nicht mit sich spaßen!*









*Fotos (2): Amiga*

# EIN reizendes Pärchen

**Programm:** Forgotten Worlds, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (getestet), C-64, PC, Spectrum, Amstrad (kommen in Kürze), **Preis:** ca. 65 DM für 16-Bit-Disk., ca. 40 – 50 DM für 8-Bit-Disk., ca. 30 DM für 8-Bit-Kass., **Hersteller:** Capcom/ U.S. Gold, England, **Muster von:** 23

Da wird allerorten über hormonverseuchtes Fleisch geredet, diverse Zuchtmethoden angeprangert und das öffentliche Gewissen mobilisiert; und was tun die Softwarehäuser? Sie produzieren Action-Games mit Muskel-Helden, die ihre abenteuerlichen Powerpacks entweder angeklebt oder zurechtgespritzt haben! Traurig, traurig...

Benötigt wird diese überstrapazierte Potenz-Protzerei im Barbie-Puppen-Klischee sowieso nicht, denn schließlich müssen die Helden lediglich eine überdimensionale Knarre ganz cool im rechten Arm halten; der Rest gerät zum High-Tech-Gemetzel für die gute Sache. Bei **FORGOTTEN WORLDS** ist das hehre Ziel die Vernichtung eines bösen Gottes, der die gesamte Zivilisation in Schutt und Asche legte. Die überlebenden Menschen sinnen auf Rache und betätigen sich selbst als Schöpfer zweier „mächtiger Krieger", die die Aufgabe bekommen, die bösen Dämonen des Gottes zu überwinden und die Menschheit zu befreien. Auf weitere Erläuterungen zur Spielhandlung kann verzichtet werden, denn mehr als nebensächliche Details erfährt man dabei sowieso nicht. Wichtiger ist es da schon zu wissen, daß das Spiel in vier Levels aufgeteilt ist, an deren Ende jeweils jemand wartet: Ein streitbarer, riesiger Gegner, der uns schon aus unzähligen anderen Shoot-em-up's bekannt ist. Bei FORGOTTEN WORLDS wurde jedoch Wert darauf gelegt, den Wiedererkennungseffekt möglichst gering zu halten, indem man diesen Aliens ein recht amorphes Outfit verpaßte und mit ungewöhnlichen Verteidigungsfähigkeiten ausstattete. So wehrt sich der Oberdämon am Ende des ersten Levels beispielsweise mit einem Berg von Müll, den er um sich herumkreisen läßt. Außer der vielleicht ökologischen Bedenklichkeit solchen Handelns richtet der Bursche allerdings keinen weiteren großen Schaden an. Mit etwas Geduld könnt Ihr ihn zerstören. Eine schöne Explosionswolke oder ähnlich destruktive Belobigungen bekommt Ihr leider nicht, denn dieser Typ verhält sich ähnlich wie die Schachprofis: Bevor er Matt gesetzt wird, gibt er auf und verschwindet.

Ansonsten muß **CAPCOM** aber bescheinigt werden, auch bei dieser jüngsten Spielhallenumsetzung ganze Arbeit geleistet zu haben, ist doch bei der ST-Version ein spannendes, geradliniges Actionspiel entstanden, bei dem alle Elemente gut passen und sauber verarbeitet wurden. Die Grafiken sind ausgesprochen farbenfroh, gut vom Automatenoriginal übernommen worden und machen das Spielen zum Vergnügen. Das horizontale Scrolling ruckt leider etwas, aber dafür sind die herumfliegenden Sprites allesamt gut animiert und gestylt. Beide Helden lassen sich über den ganzen Screen bewegen und sind äußerst flink. Wer sich also seiner Joystickkünste rühmt, dürfte bei FORGOTTEN WORLDS die richtige Prüfung seiner Fähigkeiten finden, denn auch die Gegner sind geschickt animiert und tauchen in den intelligentesten Angriffsformationen auf. Wenn man FORGOTTEN WORLDS zum ersten Mal spielt, wird man noch nicht weit kommen, zu überraschend und verschiedenartig kommen die Gegner auf den Screen. Durch das Lernen der gegnerischen Strategie und vor allem im Two Player Dual Modus ist das Spiel meines Erachtens durchaus lösbar, aber, und das muß erwähnt werden, nur auf dem ST! Zwar verfügt der Amiga über ein suberes Scrolling, größere Sprites und Grafiken, aber auf diesem Rechner ist das Game kaum mehr spielbar. Zum einen kann der Held hier nicht schnell genug schießen, zum anderen gibt es viel mehr Gegner, die viel mehr schießen und viel mehr Treffer verkraften, so daß das Ganze viel weniger Spaß macht. Als zusätzliche Hilfe gibt es zum Glück an einigen Stellen Shops, in denen man insgesamt acht verschiedene Zusatzwaffen oder sogar ein Extraleben einkaufen kann. Das Geld für die Käufe erhält man durch das Aufsammeln von Bonuspunkten, die manche abgeschossenen Gegner oder auch komplette Formationen hinterlassen. CAPCOM hat sich dabei ein paar ganz lustige Sachen einfallen lassen. So taucht der Laden unversehens aus dem Boden oder Wasser auf und entspricht so gar nicht dem restlichen Styling des Games: Ein knorriges, kleines Häuschen, auf dem ein Holzschild mit der Aufschrift „Shop" prangert. Aber auch bei den Shops haben die Amiga-User die schlechteren Karten, denn da sie nicht so viele Gegner abschießen können, können sie nicht so viel Kohle sammeln, ergo bleibt FORGOTTEN WORLDS auf dem Amiga trotz dieser Hilfen immer noch ziemlich unspielbar.

Alle Grafiken, angefangen bei der Seeschlange und den Kanonen bis hin zum fliegenden Müll, sind jedoch (ein kleiner Trost) bei beiden Rechnern passend arrangiert und besitzen immer den enstprechenden Background, also unergründliche Meere, verlotterte Röhrengänge oder ruinenhafte Mondkraterlandschaften.

Schade nur, daß dieser Spielablauf und die anderen Zutaten in exakt dieser Form schon so oft in der Softwaregeschichte auftauchten – und das teilweise in qualitativ hochwertigerer Form. Übrig bleibt gute Actionkost für den ST-Ballerfreak, der immer auf der Suche nach neuen Abenteuern ist, für den Anfänger, der gerade erst seine Liebe für dieses Genre entdeckt hat und für den Spielhallenfreak, der schon damals nicht von dem Ding loskam. Was die Amiga-Fans angeht, tja, schade drum.

*Michael Suck*

| (Atari ST/Amiga) | | |
|---|---|---|
| Grafik | 9 | 10 |
| Sound | 6 | 6 |
| Spielablauf | 7 | 5 |
| Motivation | 7 | 5 |
| Preis/Leistung | 7 | 6 |

**Programm:** Bootiful Babe, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** White Panther Publishing, Chislehurst, England, **Muster von:** Active Sales & Marketing.




Foto (2): Atari ST

# Mit Pampers & Rassel

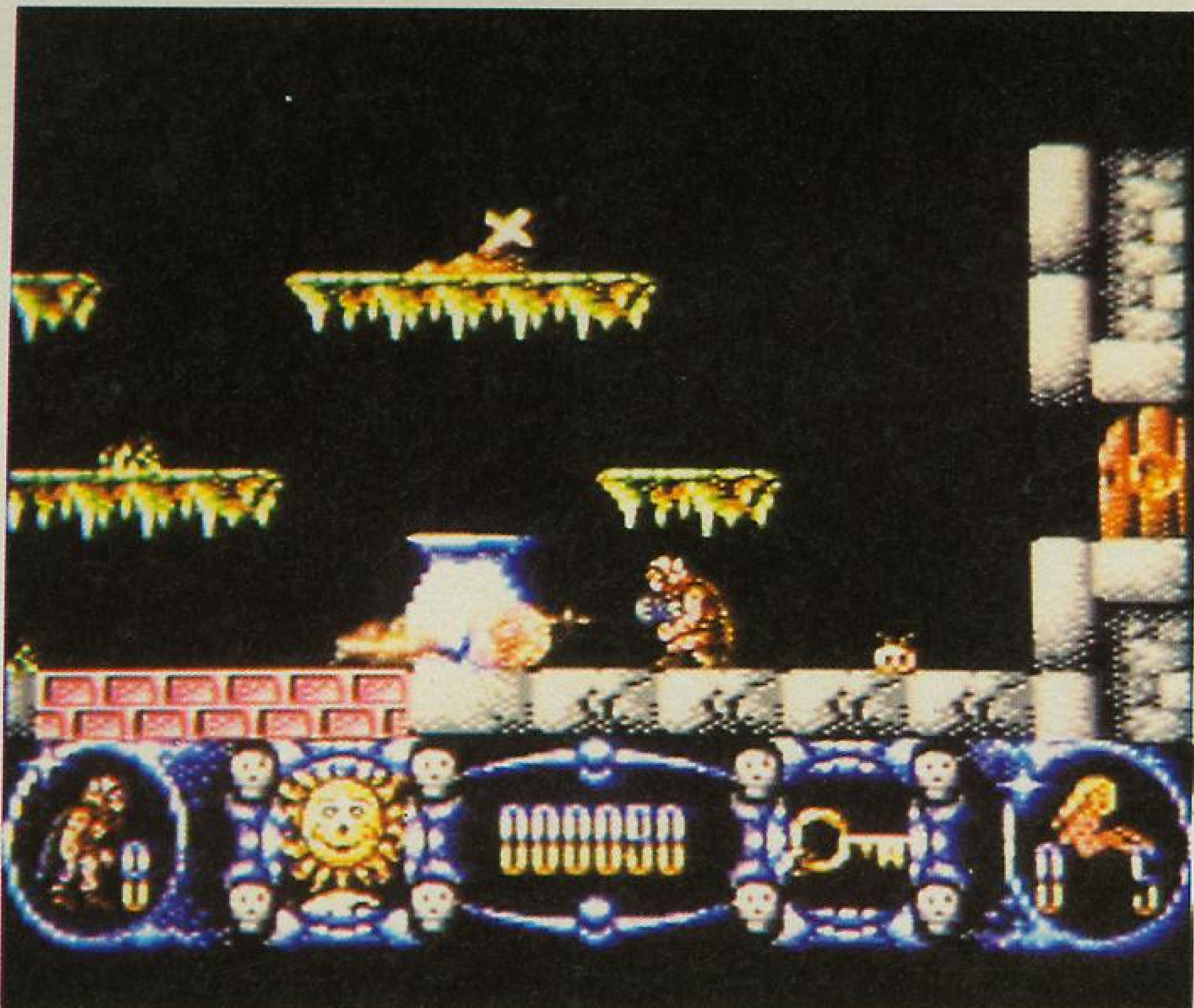
Pampers-Abenteuer numero drei: Nachdem die Softwaregeschichte bereits mit mehr oder minder „erwachsenen" Babies aufwarten konnte – man denke nur an den frechen, teilweise rüden *Jack the Nipper* oder an das altkluge, selbstbewußte *Baby Herman* aus *Roger Rabbit* -, so präsentiert uns **WHITE PANTHER** ein waschechtes Baby, das „altersgemäß" über den Screen krabbelt. Zur Story: Papa macht ein kleines Nickerchen in seinem Fernsehsessel (bei „Nase vorn" eingeschlafen), **BOOTIFUL BABE**, so der Name unseres halbjährigen Helden, macht sich deshalb selbständig und geht allein auf Erkundung durch Haus und Garten. Wenn Mutti nach Hause kommt, kriegt der Alte ganz schön was zu hören, verletzt sich doch unser von **WHITE PANTHER** erschaffenes Wesen ernsthaft, ja sogar schwer. Anmerkung: Sicherlich ist es etwas makaber, unser Baby über Aschenbecher, Zwirnsrollen oder Schwämme stolpern, an heißen Herdplatten verbrennen oder in Scherben oder Holzsplittern reinkrabbeln zu lassen. Aber wer seinen elterlichen Pflichten eben nicht nachkommt, darf sich bei zu erwartenden Blessuren des Sproßes nicht beschweren!
BOOTIFUL BABE ist ein Geschicklichkeitsspiel. Das BABE wird mit dem Stick gesteuert, bewegt sich von allein nach vorn, so daß man mit dem Stick einige Korrekturen vornehmen muß (Joy nach hinten = langsamer; nach vorn = schneller; Rechts/Links = entsprechende, schnelle diagonale Bewegungen). Doch: Bevor wir unseren Halbjährigen auf seiner gefährlichen Expedition begleiten (besser: beschützen!), sehen wir uns erstmal das Anfangsbild an! Hier zeigt man uns in aller Deutlichkeit, das der bootfiful Säugling die Züge des *Baby Herman* trägt. Ähnlichkeiten hier zufällig? Der Titelsound (digitalisiert) ist witzig, lustig, beschwingt. Er ertönt immer dann, wenn wir die drei Leben des Baby's „verwirkt" haben (Sch...-Ausdruck, ist aber im Spiel eben so!). Per Leertasten-Press gelangen wir zum Ausgangspunkt – die Terrasse vorm Haus...
So beschützen wir das leichtbekleidete Kind (die Pampers verdunkeln die Ermittlung des Geschlechts...), indem wir uns nur auf sauberem Terrain (glatten Weg-Platten oder Rasen) bewegen. Man umgehe alles, was nicht wie ein Teddy-Bär oder eine Milchflasche aussieht. Kollidiert das Babe mit anderen Gegenständen, verliert es Energie und, man möge mir verzeihen, ein Leben. Nach 'ner gewissen Zeit hat man's aber raus, umgeht geschickt Glasscherben, Zwirnsrollen, Aschenbechern, kaputte Dielen, Zigaretten oder rutschige Seife. Immer, wenn wir eine Nuckelflasche sehen, bewegen wir das Kind dorthin. Berührt es diese, erlangt es neue Energie und stößt das einzige deutsch-englische Wort, das es beherrscht, flehendlich aus: „Mami". Dasselbe passiert auch beim Teddybär-Symbol. Hier allerdings erhält der Spieler ein Zusatzbaby – womit wir schon bei „Vierlingen" wären.
Sollte es dem geplagten und gestressten Tester bzw. Spieler dennoch passieren, daß der Säugling außer Kontrolle gerät und irgendwo hängenbleibt, ertönt ein herzzerreißender Schrei (vom Baby, nicht vom Tester!). So geleiten wir also so lange wie möglich unseren Schützling durch Garten und Haus, stets Kind, Weg und Gefahrenquelle im Auge behaltend. Besonders in den Fluren und verschiedenen Etagen der Heimstatt wimmelt es nur so vor Gegenständen, die umgangen werden müssen. Fast alienmäßig (Gott sei Dank gibt es keine in diesem Game!) tauchen immer Seifenblasen auf, an denen Baby Kleimann oft hängenblieb. Der sicherste Weg, an den Dingern vorbeizukommen, ist die Zerstörung derselben. Dazu drückt man Feuer, woraufhin sich unser kleiner Freund kurz aufrichtet, um mit seiner Rassel die Blasen zerbersten zu lassen. Man sollte aber immer ein gutes Auge haben, da erstens die Blasen oft die Richtung wechseln (somit kommt man ohne Rassel-Einsatz durch) und zweitens genug Abstand halten, da die Kollisionsabfrage ungenau ist!

BOOTIFUL BABE vom neuen britischen Produzenten WHITE PANTHER ist zwar nicht gerade das Braune in der Pampers, ist aber aufgrund der Simplexität (kleimännisch für „Präsentation einer einfachen Spielidee") dennoch zu empfehlen. Sieht man mal von einigen technischen Schwächen (Sägezahn-Ruckling; '86er Grafik; schwammige Stick-Kontrolle) ab, so bleibt ein „Rasselbanden"-Abenteuer übrig, das spielbar, kostengünstig und soundmäßig interessant ist. Ob das aber reicht? Fazit: Spielchen o.k.; Tester k.o.! *mk*

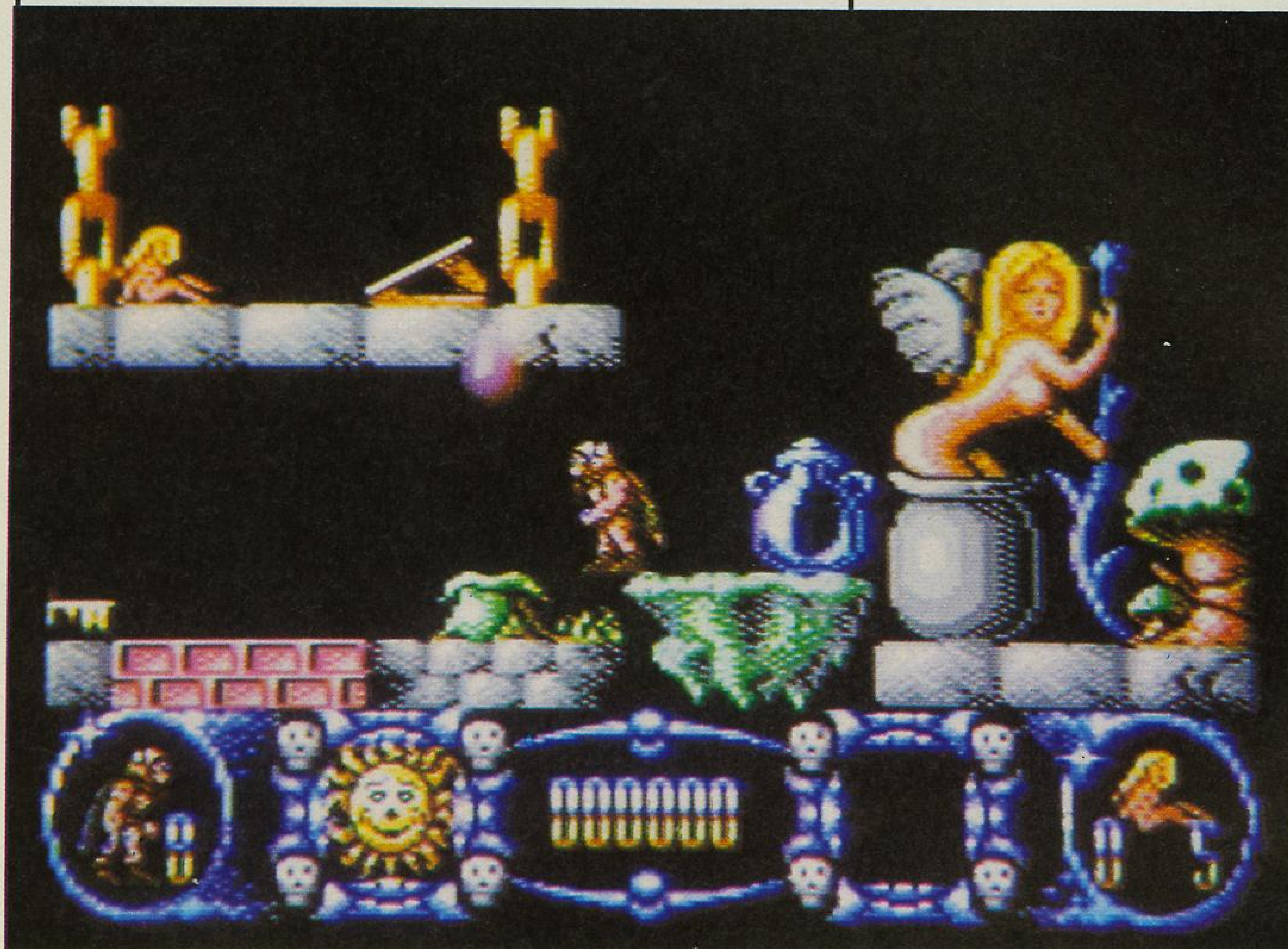
| | |
|---|---|
| **Grafik** | **4** |
| **Sound** | **9** |
| **Spielablauf** | **4** |
| **Motivation** | **8** |
| **Preis/Leistung** | **7** |

*Noch nicht ganz trocken in den Windeln aber schon auf Wanderschaft.*






Alles in einem: Action, Grafik und Sound vom Feinsten (C-64-Version)







# Delikatesse à la Hewson

**»An guten Spielen mangelt es bei Hewson nicht. Stormlord ist ein weiterer Beweis dafür!«**

**Programm:** Stormlord, **System:** C-64 (getestet), C-128, Spectrum (alle Geräte); CPC 464, CPC 664, CPC 6128, **Preis:** ca. 40,– DM (Cass.), ca. 60,- DM (Disk), **Hersteller:** Hewson Consultants, **Muster von:** 18

Wer sich noch an *Cybernoid I + II* oder *Exolon* erinnern kann und von diesen Spielen nicht genug bekam, darf sich jetzt auf einen neuen Renner aus dem Hause **HEWSON** freuen: **STORMLORD.** Auch hier haben Raffaele Cecco und Nick Jones wieder eine Glanzleistung hingelegt. Für die ASM-Leser habe ich die 64er-Version (die von Nick Jones hervorragend umgesetzt wurde) getestet, die anderen Versionen folgen hoffentlich schnellstens. Gleich vorab: Hewson verspricht nicht zuviel, wenn STORMLORD als „another great hit" angekündigt wird (selbst wenn's ein bißchen an *Exolon* erinnert. Is ja auch egal...).

Die Hintergrundgeschichte zum Spiel kann man glücklicherweise kurzfassen. Sie müssen das Volk von Stormland vor der schrecklichen Königin schützen und weiterhin einige gefangene Feen befreien. Hat man genug Feen befreit, kommt man in ein Bonus-Level, bevor es im nächsten Level weitergeht. Auf die altbewährte Jump-and-Run-Art gilt es, jedes Level gründlichst abzusuchen, allerlei Gegnern auszuweichen, Schlüssel und andere wichtige Gegenstände aufzusammeln, um letztenendes alle Feen eines Levels zu retten. Zur Bewältigung dieser nicht ganz einfachen Aufgabe stehen acht Leben sowie zwei Waffen zur Verfügung. Selbst im ersten Level hat man seine liebe Müh' und Not, alle fünf Feen zu finden. Die Gegner und Hindernisse sind dabei nicht ohne. Manche kann (muß) man umballern, bei anderen hilft nur die Flucht. Damit man nicht stundenlang durch die Gegend rennt, gibt es eine Art Teleporter, der das Männchen an einer anderen Stelle im Level absetzt. Verschiedene Gegenstände helfen an bestimmten Stellen eine ganze Menge, um die paar Leben zu schützen. Es wird knapp, mit den wenigen Leben ein ganzes Level durchzustehen.

Hat man's dann geschafft, gibt's das ein Bonuslevel. Die Feen schwirren wild in der Gegend herum, und man muß versuchen, mit Herzchen auf sie zu schießen. Bei einem Treffer vergießt die Fee eine Träne, und bei zehn aufgesammelten Tränen gibt's ein Extraleben. Daher drängt die Zeit bei dieser Runde. Doch bis man dort erstmal hinkommt...

Es ist schon schwierig, aber bei manchen Spielen vergrault ja eine schlechte Grafik und eine miserable Animation dann noch den letzten Rest Motivation und Freude. Nicht so bei STORMLORD! Die Grafik präsentiert sich hervorragend detailliert und sehr gut animiert. Die Steuerung des Männchens ist ebenso gut, so daß man beim Spielen immer seinen Spaß hat. Dazu kommt noch eine prächtige Musik, die das ganze Spiel hindurch motiviert. Was will man mehr? Ein weiterer Hammer ist das STORMLORD-Intro, das uns zusätzlich zur Spieldiskette vorlag. Ich nehme an, dieses Musik-Intro wird später das Titelbild begleiten, besser gesagt, ich hoffe es. Die Musik wurde beim 64er von den Maniacs of Noise programmiert und fetzt mehrere Minuten lang in den allerfeinsten Variationen aus dem Lautsprecher! Wirklich vom Allerfeinsten, das Stück.

Faßt man alle Komponenten zusammen, so ist hier ein absolut gutes Spiel entstanden, dem man ohne Bedenken einen Hit-Stern vergeben kann.

Hewson hat mit STORMLORD eine Reihe exzellenter Spiele fortgesetzt. Weiter so!

*Peter Braun*

| | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 11 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 10 |
| Preis/Leistung | 11 |





# LEICHEN-TEILE &VIEL BLUT

**Programm:** Project Firestart, **System:** Commodore 64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** E.A., England.

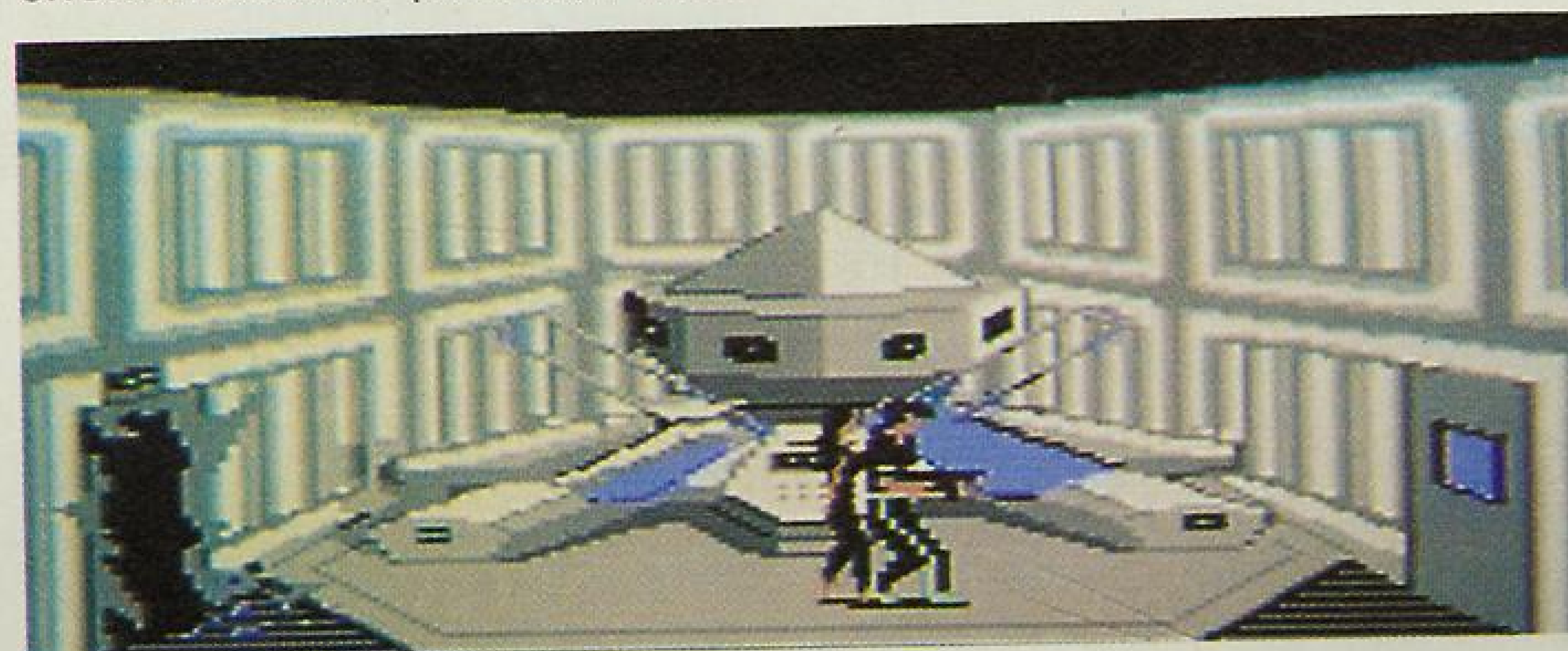
Der Frauen beste Freunde seien Diamanten, heißt es landläufig. Beim vorliegenden Werk müßte man es etwas anders formulieren: „Des Ottis bester Freund ist eine Wumme!" Dieses „geflügelte Wort" bewahrheitete sich schon sehr bald bei unserem großen mehrstündigen Test von **ELECTRONIC ARTS' PROJECT FIRESTART.** Während ich dem horrormäßigen Action-Adventure nachging, betätigte sich Otti – zunächst noch zurückhaltend – als Co-Pilot; mir Anweisungen aus der Anleitung gebend. Als ich aber dann immer wieder vor größeren Ballerproblemem stand, konnte Otti nichts mehr auf dem Sofa halten. Mit einem freundlich, aber bestimmten „Gib' mal her!", entriß er mir den Stick und versuchte (übrigens genauso wie ich – hehe) vergebens, sich die grünen Monster vom Leibe zu halten...
PROJECT FIRESTART, um sinnvollerweise mal von vorn zu beginnen, ist die Story eines Raumschiffs, das im Jahre 2066 ins All gestochen ist. An Bord befindet sich ein gigantisches Laboratorium, das der wissentschaftlichen Forschung in Sachen Ausbeutung von Bodenschätzen dient. Titan und Iridium wird hier purifiziert. Die Jungs der ersten Generation waren noch friedliche Zeitgenossen. Nun aber – und jetzt soll's spannend werden – haben sich die von Menschenhand gezüchteten Kreaturen verselbständigt. Grün sind sie geworden; schleimig, giftig und gefährlich. Sie bevorzugen Menschenfleisch zum zweiten Frühstück; desweiteren haben die Viecher eine Frau in ihrer Gewalt, die sie zu vernichten drohen. Diese Geisel dient einzig dem Zweck, den Helden in die Falle zu locken, denn den wollen sie loswerden; dann haben sie Ruhe, die Burschen. Aber da haben sie die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Denn: Der Spieler wird alles dransetzen, die Knarre im Anschlag, das Raumschiff zu säubern, die Rebellion niederzuschlagen und natürlich vorher die „Tussi" (wie Schimanski-Otti treffend bemerkt) zu retten. Das Spiel beginnt; die Jagd geht los – Hallali!

Wir befinden uns zunächst im „Basement" des riesigen Schiffes. Es gibt nur zwei Ausgänge, einer führt aus der „Pegasus" heraus (rechts; „Game Over"), während sich links ein Lift befindet, den wir besteigen **müssen**, um in ein anderes Level (sprich: Etage) zu gelangen. Doch bevor wir den Paternoster benutzen, hier noch einige wesentliche Features: Zu Beginn haben wir nur eine Wumme am Gürtel. Später dann findet man weitere Geräte (wie z.B. einen Plasma-Laser). Die verbleibende Munition wird in Form von Pfeilen angezeigt. Zunächst ist einer dieser grün, wird dann gelb, und wenn er sich ins Rote verfärbt, verlieren wir einen Munitionspunkt. Wenn der letzte verbraucht ist, stehen wir ohne Baller-Einheiten da, können aber mit Taste „C" die Waffen wechseln, falls eine weitere aufgenommen wurde (immer nur zwei dürfen in unserem Arsenal sein!). Mit dem Stick kann man nicht nur richtungsweisend vorgehen, sondern auch Gegenstände oder Informationen (z.B. im Terminal oder im Computerraum) aufnehmen. Desweiteren bestimmt man in den jeweiligen Situation durch Auf- und Abwärtsbewegung des Sticks eine gewünschte Aktion (Beispiel: „Close Door" oder „Release Shutter"). Die Anzeige für unsere Lebensenergie befindet sich linker Hand des Munitions-Displays. Jene fällt ziemlich rapide, wenn wir die Grünen zu nah an unsere Pelle lassen. Also, Abstand halten und auf die Aliens feuern! Wo waren wir stehengeblieben? Ach, ja – im Lift. Wir fahren nun auf Ebene 2 und studieren erstmal die beiliegende Karte aus der Anleitung. Das erste, was wir finden, ist eine männliche Leiche, weiß, blutüberströmt, einige Körperteile sind abgetrennt. Wir gehen auf den Ärmsten zu, wollen ihn untersuchen. In diesem (ersten) Fall allerdings erhalten wir keine Meldung, können auch nichts an uns nehmen. So laufen wir die einzelnen Räume ab, aktivieren ein magnetisches Feld (wichtig!) oder schließen vermeintlich wichtige Türen hinter uns (wichtig!), wollen wir doch so viel wie möglich Trabbel mit den grünen Burschen verhindern. Wenn einige blockiert wurden, ist das fast schon die halbe Miete, wenn man – und das sollte man als Held auch zu allervorderst tun – die „Tussi" retten möchte. Diese zu finden, ist nicht gerade einfach. Otti hatte es aber dann doch geschafft (ich war zu damaligem Zeitpunkt an einem anderen Örtchen), sich durchs Terrarium durchzukämpfen und das Mädel in einem von zerschossenen Türen dekorierten Raum zu befreien. Ab jetzt folgte uns das zarte Geschöpf – allerdings ziemlich zögerlich und mit gebührendem Abstand. Die Gerettete erweist sich als sehr hilfreich: Sie gibt unserem Helden wichtige Hinweise, warnt ihn vor den Grünen. Diese Warnung sollte man unbedingt beachten, denn wenn man sich ins Getümmel wirft, kann man das Mädel nicht mehr schützen. Die Folge: Sie wird getötet. Der Filmausschnitt, der darauf folgt, ist echt hollywoodreif; Erinnerungen an so manche Schnulze werden wach: Man sieht, wie das Girl blutend in den Armen des Helden ihren Odem aushaucht. Danach geht's gleich wieder zur Tagesordnung über: Killen oder gekillt werden.

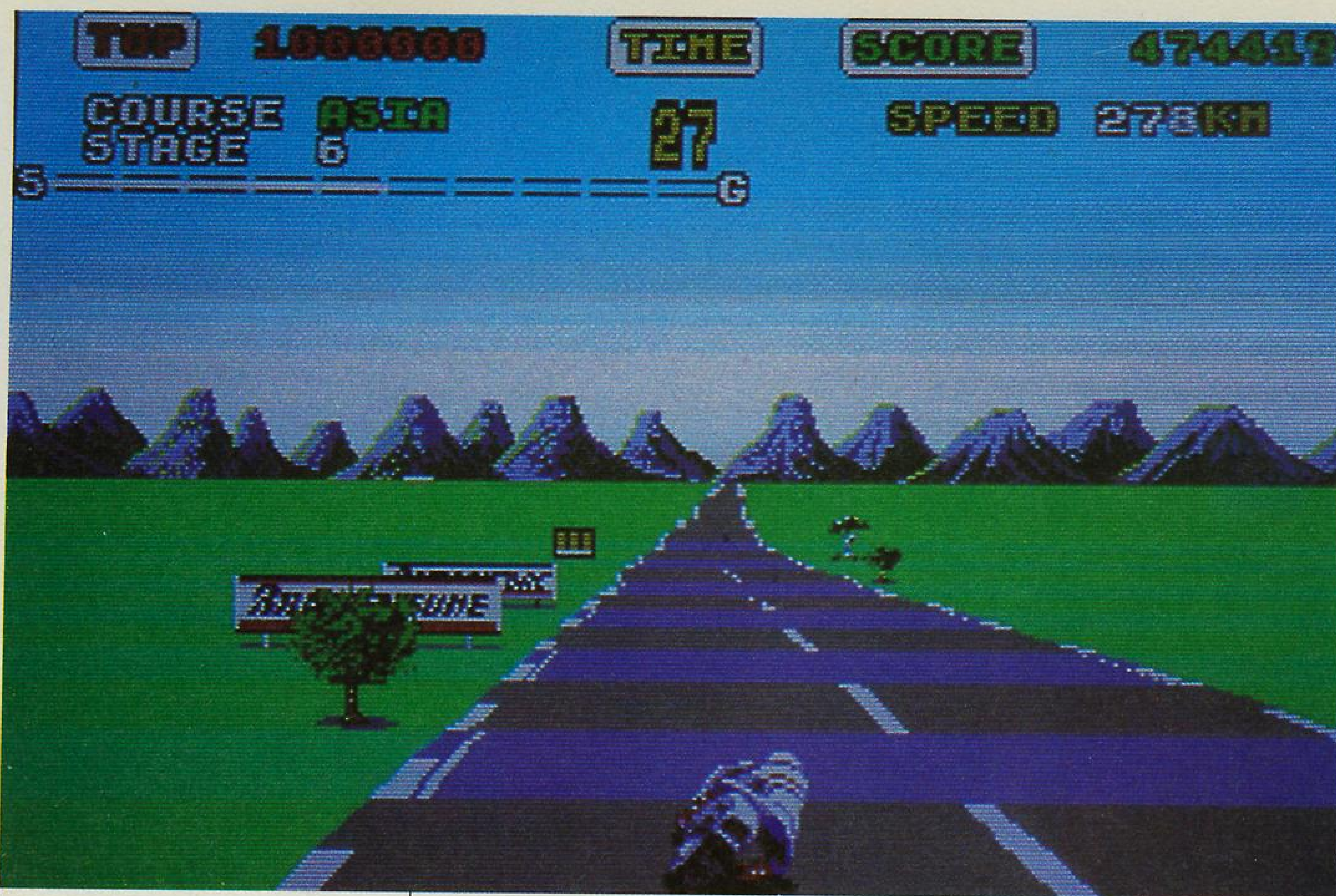



Es empfiehlt sich, bei dem Action-Adventure PROJECT FIRESTART sich an den Plan zu halten bzw. sich an diesem zu orientieren. Bisweilen ist aber auch dies äußerst schwierig, da man vor lauter Hektik (Ballern) in irgendeine Fluchtrichtung läuft und dadurch für den Moment den Überblick verliert. Ein Co-Pilot, die Karte haltend und studierend, wäre hier schon vonnöten. Desweiteren sollte man die jeweils an den Aufzügen befindlichen Erste-Hilfe-Kästen benützen, um die Energie wieder aufzufrischen. Dies macht man aber geflissentlich erst dann, wenn es sich lohnt, die Lebensgeister zu rufen!

Fazit: PROJECT FIRESTART ist ein Action-Game, das gute Noten verdient. Die Präsentation ist ordentlich; die Grafik und die Animation beachtlich. Auch der Titel-Sound und die Special Effects sind durchaus o.k.. Schön auch, daß man die Spielstände auf einer formatierten Diskette saven kann. Schade nur, daß man des öfteren die „Grüne Gefahr" erst zu spät erkennt. Manchmal tauchen die Schleimlinge wie ein Blitz aus heiterem Himmel auf der Screen-Bühne auf; ohne Vorwarnung werden sie auf uns losgebeamt. Gänzlich unnötig finde ich die Präsentation der menschlichen Leichen, die arg verstümmelt und blutüberströmt zunächst in der Totalen und dann noch einmal in Großaufnahme gezeigt werden. Dies trägt bestimmt zur Umsatzhebung bei, paßt aber weder in persönliches noch in das Spielkonzept, wo es bei Letzerem heißt: Die entarteten Monster sind wild auf Menschenfleisch. Warum also verschmähen die Viecher dann die „Einzelteile"? Unterm Strich bleibt ein ordentliches (typisch amerikanisches) Action-Adventure, bei dem der Freund des 64ers einiges an Zeit investieren muß, um letztlich zum erhofften Ziel zu gelangen! *Manfred Kleimann*


*Beide Fotos: C-64*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 7 |
| **Spielablauf** | 8 |
| **Motivation** | 8 |
| **Preis/Leistung** | 8 |




*Eins von vieren (ST)*

# Superkraftstoff für den ST

**Programm:** Precious Metal, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 85,- DM, **Hersteller:** Ocean Software, **Muster von:** 18.

Spielesammlungen genießen hin und wieder den Ruf, aus teilweise guten aber auch sehr schlechten oder wenigstens mittelmäßigen Spielen zusammengestellt zu sein. Als hätte **OCEAN** sich diesen Vorwurf zu Herzen genommen, erscheint jetzt eine weitere Sammlung namens **PRECIOUS METAL,** die mit diesem Vorurteil anscheinend gründlich aufräumen will. Was sich hier auf den insgesamt fünf (!) Disketten wiederfindet, darf guten Gewissens komplett zur Extraklasse der ST-Software gerechnet werden.

**XENON** dürfte den ASM-Lesern noch aus dem Jahre 1988 bekannt sein, als es unter dem damaligen Namen *KELLY X* getestet wurde. Von seiner derzeitigen Attraktivität hat dieses Ballerspiel bis heute nichts verloren. Es geht zwar im Prinzip dabei nur um Ballern, aber das in einer der schönsten Formen. Zunächst haben wir da eine Bombengrafik: man fliegt mit seinem Flugzeug, das man auch per Tastendruck in ein Bodenfahrzeug verwandeln kann, über einen sehr hübschen, detaillierten, von oben nach unten scrollenden Hintergrund. Primäres Ziel ist es, alles wegzuballern. Sekundär sollte man (fast) alle Bonuskreise aufsammeln, da sie zusätzliche Feuerkraft, Fuel, etc. bringen. Bestimmte Gegner kann man auch nur mit dem Bodenfahrzeug abschießen, ebenso Boni aufsammeln. Die Bodengegner wiederum richten aber gegen das Flugzeug nichts aus. Für eifriges Punkte- und Waffensammeln ist reichlich Hektik angesagt. An manchen Enden der verschiedenen Zonen erscheint dann ein Endgegner, der auch zerschossen werden muß. Dieser Gegner steigern noch einmal den ohnehin schon hohen Schwierigkeitsgrad, der dieses Spiel kennzeichnet. Bei gutem Sound, Supergrafik, reichlich Action auf dem Screen und hoher Motivation kommen die Ballerfreunde hier schon voll auf ihre Kosten.




**»Eine der wenigen Sammlungen, die nur Spitzenprogramme enthalten«**

**ARKANOID – REVENGE OF DOH** braucht hier eigentlich nicht mehr weiter vorgestellt zu werden. Das Spiel ist zwar schon ein bißchen älter, kann aber als eine der umfangreichsten und trickreichsten Breakout-Versionen angesehen werden. Nicht nur eine farbenfrohe Grafik lockt hier vor den Bildschirm, auch die zahlreichen Features lassen das Spielen zur reinen Freude werden. Neben den altbekannten Extras wie Laser, Ballkleber, Ballbremse, größerer Schläger, Bonusschläger, Rundensprung, gibt's hier noch solche Leckerbissen wie Fünffachball, Doppelschläger, Schattenschläger, Verkleinerung, und, und, und. Der Hammer ist die Sonderkapsel, die Vaus (so heißt der Schläger) wechselnde Sonderkräfte verleiht. Dann geht manchmal total die Post ab. Der Sound hält sich dezent im Hintergrund, was allerdings beim interessanten und unterhaltsamen Spielablauf nicht weiter auffällt. ARKANOID II macht einfach Laune!

Weiter geht es im Programm mit **CAPTAIN BLOOD** , das sich gleich auf zwei Disketten präsentiert. Nun kommen auch die Strategen unter den ST-Besitzern zum Zuge. Der Spieler übernimmt hier die Rolle von Captain Blood, der mit seiner Arche den Weltraum erkunden und Lebensfluidum finden muß. Zwecks dessen muß man auf verschiedenen Planeten Lebewesen finden, diese in die Arche beamen und bei Gelegenheit im Frigatorium desintegrieren. Diese Aufgabe erweist sich im Verlauf des Spieles als umfangreicher als man zunächst annimmt. Zu Beginn sucht man sich einen der über 32000 Planeten, den man für bewohnt hält, und positioniert das Fadenkreuz auf diesen. Dann aktiviert man den Hyperraumsprung, und sieht kurz darauf den Planeten näherkommen. Mit der Option Geofoto kann man von der Oberfläche des Planeten einmal aus mittlerer Höhe sowie aus geringerer Entfernung Luftaufnahmen machen. Nun sollte die Landung auf dem Planeten mit anschließendem Sichtflug folgen. Befindet sich ein Lebewesen auf dem Planeten, so hält der Computer das Raumschiff nach einiger Zeit an und nimmt Kontakt auf. Jetzt beginnt praktisch Teil zwei im Spiel. Man hat jede Menge Befehle (Icons) zur Verfügung, um mit dem Lebewesen zu kommunizieren. Man muß sich vorstellen, erzählen, geschickt nach Informationen fragen und letztlich um Erlaubnis fragen, das Vieh an Bord beamen zu dürfen. Durch die zahlreichen Wörter kann man hier eine interessante Konversation führen, die am Ende hoffentlich zu eigenen Gunsten ausfallen wird. Spätestens hier merkt man, wie umfangreich der Spielablauf war, ist und noch wird.

Doch nicht nur die Spielidee trägt zur hohen Motivation bei, auch die vielen technischen Feinheiten. Zunächst wird man vom wohlklingenden Titelsound von Jean-Michel Jarre positiv überrascht. Im Spiel macht sich zwar mangelnder Sound bemerkbar, aber das wird von einer Supergrafik wieder ausgeglichen. Diese ist nicht nur schnell, flüssig, aufwendig, detailliert und farbenfroh, sondern sie beinhaltet auch tolle Grafikeffekte, wie ich sie selten gesehen habe. Auch gut animierte und flott bewegte Fraktalgrafik fehlt nicht. Ebenso angenehm fiel mir die Benutzerführung auf. Die Auswahl der Befehle geschieht durch Anklicken der Icons, was im übrigen auch schnell und glatt geht. Fazit: CAPTAIN BLOOD ist der dritte Hit im Pack.

Aus 75 Prozent Hits wird mit dem letzten Programm **SUPER HANG-ON** nun endgültig 100 Prozent Hits! Diese hervorragende Automatenumsetzung bringt auch die windigsten Hände zum Verkrampfen und

das dickste Puder auf den Pfoten zum Davonschwimmen. Hier geht einfach voll die Post ab. Motorradrennen gab es ja schon viele, aber SUPER HANG-ON läßt wirklich den Joystick glühen.
Nach dem Laden kann man im Menü zwischen Maus- oder Joystickkontrolle wählen, die Frequenz des Monitors einstellen, Highscores laden bzw. speichern sowie die Joystickempfindlichkeit einstellen. Gerade das letzte kann beim Spielen eine sehr große Hilfe sein (ich stelle sie mir beispielsweise immer auf „high" ein). Dann erscheint noch eine vereinfachte Weltkarte, auf der vier Kontinente nach Schwierigkeitsgrad und Länge abgegrenzt sind. Man wählt einen aus, entscheidet sich noch für eine passende Musik und schließlich ist man auf der Piste. Wie üblich kommen die anderen beim Start alle besser weg, damit man sie im Laufe des Rennens noch überholen kann. Das Motorrad liegt gut auf der Straße bzw. in den Kurven. Die leichte und präzise Lenkung läßt die Kiste flott an den Gegnern vorbeiziehen. Renntip: in Kurven erst innen überholen, dann Gas geben und außen vorbeiziehen. Bei Vollgas kann man per Druck auf die Feuertaste noch einen Turbo einschalten. Um die vorgegebene Zeit auf jedem Streckenabschnitt einzuhalten, muß man verteufelt gut fahren können. Natürlich fliegt man in zu schnell gefahrenen Kurven auch aus der Bahn oder donnert gegen ein Hindernis. Das kostet ebenso Zeit wie ein Zusammenstoß, der die Maschine bremst. Man hat allerhand zu tun, ohne einen Moment lang den Spaß am Fahren zu verlieren. Grafik und Scrolling sind dabei sauber gemacht und erhöhen den Fahrspaß. Nur der Sound bringt's nicht so toll, doch das ist aufgrund des Spielablaufes schon fast nebensächlich.
Hat man nun diesen Bericht aufmerksam verfolgt, weiß man längst, daß es für diese Spielesammlung nur ein Urteil geben kann: absolut empfehlenswert! Selbst wenn der Preis von 85,- DM hoch erscheint, ist er für vier Superprogramme doch absolut akzeptabel. Zudem ist das Niveau der Sammlung ziemlich weit oben angesiedelt. Daher kann ich nur jedem ST-Besitzer empfehlen, sich das DIng zuzulegen. Es lohnt sich auf jeden Fall.

*Peter Braun*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **9-11** |
| **Sound** | **8-11** |
| **Spielablauf** | **8-11** |
| **Motivation** | **8-11** |
| **Preis/Leistung** | **11** |

# Ein Job für 2

**Programm:** Stormtrooper, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 50,- DM, **Hersteller:** Creation, **Muster von:** 21.

Es dürfte wohl sehr selten sein, daß ein Softwareproduzent ein Programm auf den Markt bringt, daß ausschließlich für zwei Mitspieler gedacht ist. Diese Absicht möchte ich **CREATION** bei ihrem Werk **STORMTROOPER** zwar nicht unterstellen, aber das Gameplaying im Duett ist hier wirklich angebracht. Das liegt ganz einfach am Schwierigkeitsgrad. Lesen Sie dazu die Erfahrungen von Torsten O. und Peter B., beide 19 Jahre, Atari-Freunde und Gelegenheits-Choleriker.

Es ist früh am Nachmittag, als Peter mit der Diskette vor dem ST auftaucht, sie einschmeißt und bereits jetzt anfängt, über langwierige Vorspanne zu fluchen. Er hämmert ein paar Mal auf der Leertaste herum, drückt Feuer, und auf dem Bildschirm erscheint ein schöner Hubschrauber (oder gar ein Raumschiff?). Das Bild wechselt, und Peter findet sich im Geschehen wieder. Er hat nun die schwierige Aufgabe, einen Kämpfer durch eine in Trümmern liegende Stadt zu steuern. Nach einer halben Stunde findet er zufällig heraus (er war zu faul, nachzulesen), daß er Gegner niederballern, Treppen und Gänge herauflaufen und dort bestimmte Automaten niederballern soll. Zu diesem Zeitpunkt lockt sein erster „A-HA"-Schrei auch Torsten O. vor den Atari.

Dieser bewundert eine Zeit lang die gute Grafik und das flüssige Scrolling (von rechts nach links), wundert sich aber auch über den hohen Schwierigkeitsgrad, den er jetzt überprüfen mag. Schon nach zehn Minuten einigt man sich auf Teamarbeit und entdeckt neue Details im Spiel. So ist man mit dem Zwei-Wege-Scrolling voll zufrieden, der Sound mag nicht so recht begeistern (aber man kann ihn abstellen). Die Steuerung könnte etwas besser sein, die Gegner weniger tückisch.

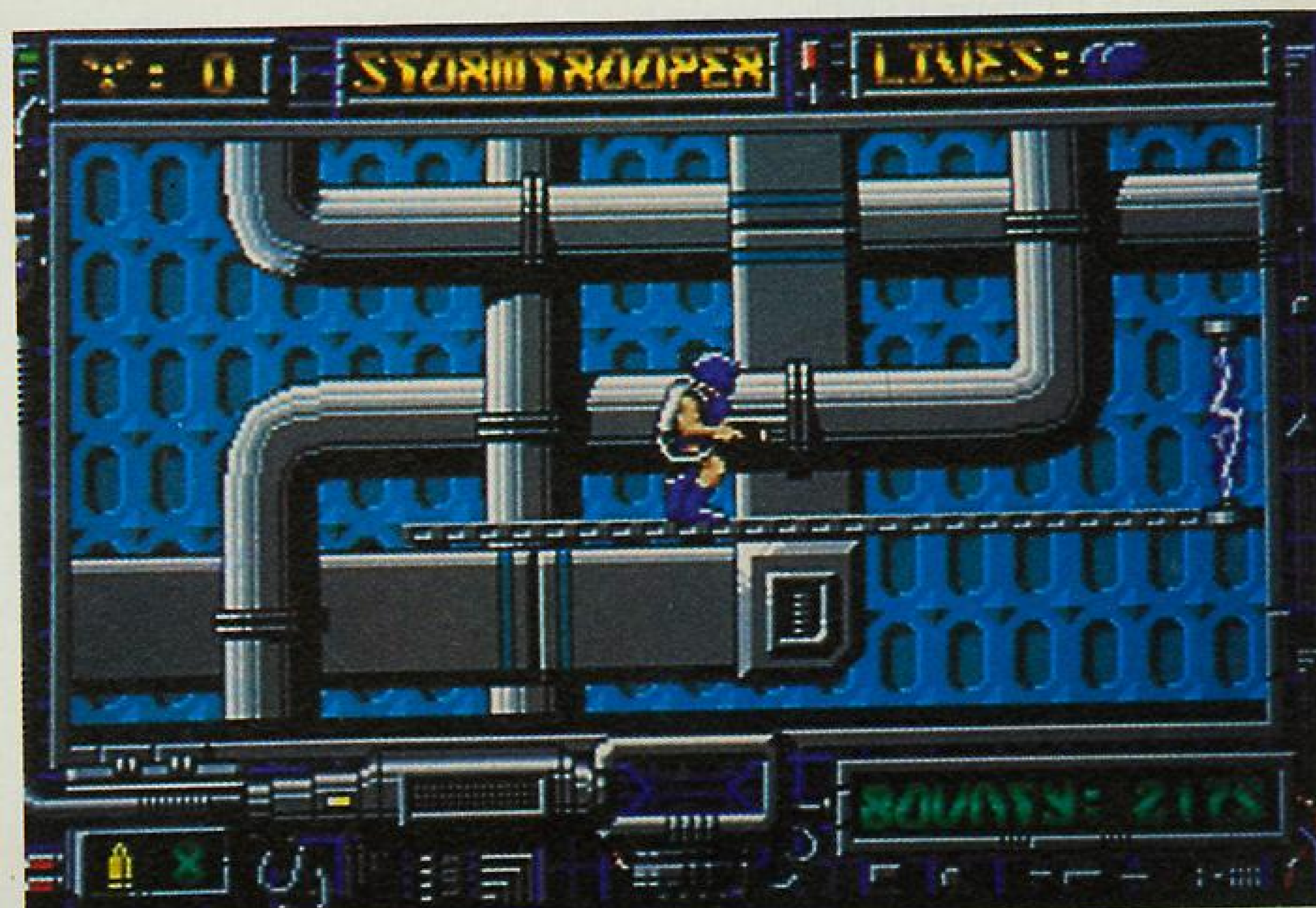
Da man zwischen verschiedenen Waffen wählen kann und die Gegner trotz Radarvorwarnung ruckzuck auf dem Bildschirm erscheinen, kommt man am besten vorwärts, wenn man eine Aufgabenteilung vornimmt. Der eine Spieler steuert den Rambo und ballert, der andere warnt den ersten vor Gegnern und schaltet rechtzeitig die Waffen um.
Gesagt, getan. Torsten O. und Peter B. sind sich einig, wie nie zuvor. Die Aktion hat Erfolg. Plötzlich durchzockt man Level für Level, wenn auch leicht schweißgebadet. Die Grafiken werden von Level zu Level immer besser, die Gegner immer gerissener, so daß man schließlich auf gegenseitige Hilfe angewiesen ist. Dann macht es aber richtig Laune. Spaß am Rande: Glibbert der Rambo mal ab und stürzt in eine Schlucht, schreit er à la *Impossible Mission*. Beide Sadisten grinsen genüßlich. Aber auch sonst ist man wirklich zufrieden mit dem Spiel. Alleine, so kommt man gemeinsam zum Schluß, wäre man sicher nur unter erheblich mehr Aufwand genausoweit gekommen. Das Spiel hat neben guter Grafik und den anderen erwähnten Vorteilen auch einen recht flüssigen Spielablauf zu bieten, an dem man viel Spaß haben kann. Ein Fehlkauf isses net!

*Peter Braun*




*Fotos (2): ST*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **9** |
| **Sound** | **6** |
| **Spielablauf** | **7** |
| **Motivation** | **8** |
| **Preis/Leistung** | **8** |




*Am besten spielt man's zu zweit ...*

# Zu hektisch

**Programm:** Trained Assassin, **System:** Amiga, **Preis:** ca.60 DM, **Hersteller:** Digital Magic Software, **Muster von:** [21].

Auch mal was Neues: **TRAINED ASSASSIN** von **DIGITALMAGIC SOFTWARE** kommt in einer derart kargen Ausstattung und Aufmachung, daß man hier erst gar nicht in die Versuchung kommt, ein Spiel mit tieferem Sinn dahinter zu vermuten. Und so kam's dann auch...

In der Verpackung findet man neben der Diskette noch ein Poster und die Anleitung, die sage und schreibe aus einem (!) einseitig bedruckten Blatt Papier der Größe A5. Der Spielsinn: Schieß auf alles, was da ist, und weiche dem Rest aus! Klar? Als Erläuterung kann man noch hinzufügen, daß diverse Gegenstände aufgesammelt werden müssen, die Extra-Feuerkraft bringen u.s.w. Folglich hält man sich nicht lange mit Vorreden auf, legt die Diskette ein und wartet wenige Sekunden. Ein muskelbepackter Fleischklops erscheint neben den üblichen Hinweisen auf Bonusgegenstände. Auf Druck der Feuertaste geht's auch schon los.



Foto: Amiga

Die zugegeben nicht häßliche Hintergrundlandschaft erscheint nebst dem Fighter, der aussieht wie ein Weltraumarbeiter im Blaumann. Der Hintergrund scrollt sehr flüssig von rechts nach links und schon kommen jede Menge Gegner auf die teilweise hinterhältigste Art ins Bild geflogen. Ab jetzt ist heftigstes Feuern und Ausweichen angesagt. Mit der Startwumme, die beim Ballern wie ein Elektrotacker klingt, kommt man nicht weit. Folglich darf man schnellstens alle Bonuskugeln aufsammeln, um bessere Feuerkraft zu bekommen.

Doch selbst dann muß man noch die wildesten Ausweichmanöver starten, denn die Gegner verfolgen den Fighter auf Schritt und Tritt. Das ist manchmal echt übel, da jede Berührung Energie kostet (und es gibt verdammt viele Berührungen). Die ersten Versuche, im Spiel etwas voranzukommen, dürften wohl die Länge von 30 Sekunden kaum überschreiten. Selbst bei Hinzuziehen von Ballerspezialist Otti kam man kaum weiter.

Zwar ist die Grafik sehr gut, das Scrolling sehr flüssig und die Animation tadellos, der Sound gut, und die Möglichkeit, sich mit der Waffe zu drehen sehr gut, aber das Spiel ist einfach zu schwierig, um länger Freude dran zu haben. Ein Nachteil ist beispielsweise, daß man sich beim Dauerfeuer nicht drehen kann. Dazu muß man erst den Feuerknopf loslassen, und das bedeutet meistens Berührung mit den Gegnern. Die Gegner sind nämlich wirklich schnell und darüberhinaus manchmal nur mit mehreren Treffern zu erledigen. Ich denke mir, hier wurde eine zu simple Spielidee mit einem zu hohen Schwierigkeitsgrad gepaart. Das Ergebnis ist ein Spiel, das sehr schnell frustrieren kann und bald in der Ecke verstauben wird. Einzig die programmiertechnische Seite unterscheidet das Programm von einem Flopanwärter. *Peter Braun*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 7 |
| **Spielablauf** | 5 |
| **Motivation** | 6 |
| **Preis/Leistung** | 5 |







# Schmeiß Weg!

**Programm:** Navy Seal, **System:** C-64 (getestet), C-128, IBM PC, TANDY, **Preis:** ca. 45,– DM, **Hersteller:** COSMI, **Muster von:** 21.

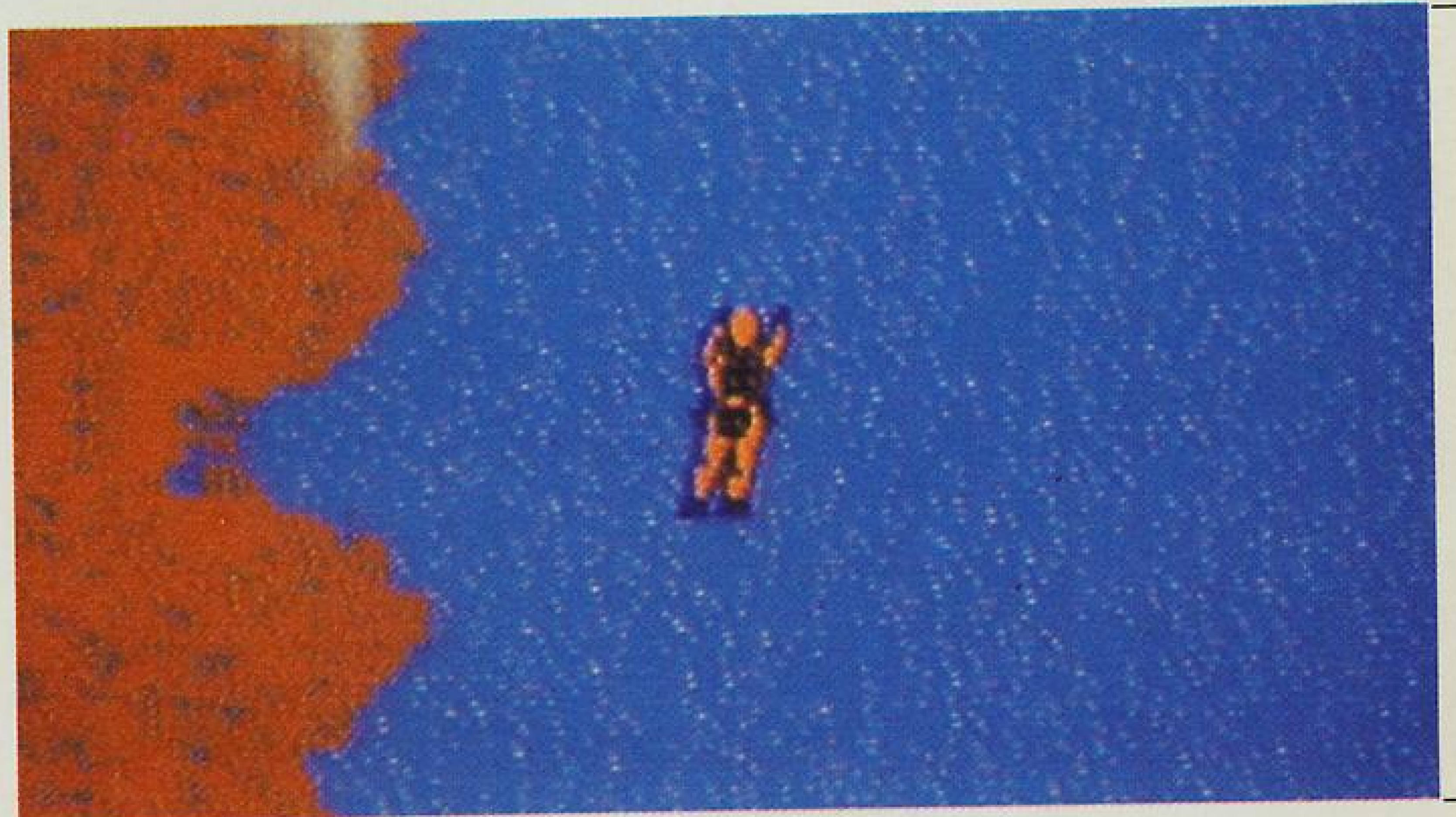
Haarscharf, aber wirklich haarscharf ging dieses Programm am Flop des Monats vorbei. Was sich **COSMI** bei der Herstellung von **NAVY SEAL** gedacht hat, bleibt wohl ein Rätsel. Dieses Programm stellt auf der getesteten 64er-Version vieles an Programmiertechnik selbst aus dem Jahre '83 in den Schatten bzw. ins Licht. Dieses Programm muß einfach ein Witz sein. Anders kann ich mir nicht erklären, wie man so etwas veröffentlichen kann.

In NAVY SEAL übernehmen Sie die Rolle eines Rambo, der zu Land, Luft und Wasser seinen Mann stehen muß. Um den hohen Anforderungen zu genügen, können Sie vor Ihrem Einsatz ein Trainingslager besuchen. Dort werden Sie dann im wahrsten Sinne des Wortes vorbereitet auf das eigentliche Spiel. Hier lernen Sie zum ersten Mal die einschläfernde Geschwindigkeit des Programmes kennen. Die Grafik versetzt Sie gut sechs Jahre zurück, alles ruckelt auf dem Bildschirm, und von Animation kann keine Rede sein. An dieser Stelle lacht man entweder oder weint dem rausgeworfenen Geld nach. Dafür kurz ein Beispiel: Im Trainingslager wird Ihre Trefferquote getestet. Dort sollen Sie eine Minute lang die auftauchenden Pappkameraden kaputtschießen. Dabei wird Ihre Treffsicherheit an der Anzahl der Schüsse im Verhältnis zu den kaputten Pappen gemessen. Wenn man also nur einen einzigen umschießt und dafür auch nur einen Schuß vergibt, bekommt man ein optimales Ergebnis. Gut, ne? Soll man lachen oder weinen?

Dieser eben beschriebene Zustand zieht sich über das ganze Spiel. Man wählt eine Mission an – und traut seinen Augen kaum. Ein Beispiel dafür ist das Fallschirmspringen. Man guckt aus dem Flugzeug heraus und sieht das blaue Wasser unter sich wie die Lächerlichkeit in Pixeln. Springt man dann, geht der Krampf weiter. Man würgt am Joystick herum, um vergeblich in irgendeine Richtung zu lenken. Dann gibt's rauschendes Weiß, das eine Wolke darstellen soll, und kurz darauf taucht der Springer wieder auf. Nun wird es Zeit, den Fallschirm zu öffnen. Bei nahezu allen Versuchen endete diese Aufgabe (man soll irgendein Ziel ansteuern) im Wasser. Der Aufprall wird durch ein unmelodisches Rauschen dokumentiert. Wer jetzt glaubt, das wird irgendwann einmal besser, der irrt! Eine unmögliche Joystickabfrage und die seltsamen Missionen, die man bewältigen muß, tun ein übriges. Die Schwäche des Letzteren liegt einfach in der geradezu schwachsinnigen Durchführung, (Joystickruddlen u.s.w.), die den letzten Rest Motivation vergrault. Alles in allem ist es aber die wirklich gelungene Mischung aus schlechter Grafik, miesem Sound, langen Ladezeiten, wenig Animation, häufigem Diskettenwechsel (umdrehen) und dämlichem Spielsinn, die dieses Programm reif für den Mülleimer macht. Das war wohl wirklich nichts!

*Peter Braun*

| | |
|---|---|
| Grafik | 2 |
| Sound | 3 |
| Spielablauf | 4 |
| Motivation | 0 |
| Preis/Leistung | 1 |



C-64-Version

# Weil's so schön war, noch mal von vorn!



*Das haben wir doch schon mal gesehen?* (Amiga)

**Programm:** Roll-Out, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** EAS Software/Procovision, Herne, **Muster von:** EAS.

Mit einer weiteren Variante eines in letzter Zeit arg strapazierten ehemaligen Spielhallen-Erfolgsprogramms versucht nun auch die Herner Firma **EAS** mit ihrem neuen Label **PROCOVISION**, auf der schon wieder überschwappenden *Pengo*-Welle mitzuschwimmen. Es ist doch wirklich erstaunlich: Kaum hat jemand ein neues Spielkonzept entwickelt oder eine alte, in Vergessenheit geratene Idee aufgegriffen und in neuem Outfit präsentiert, da folgen mit Sicherheit andere Softwarehäuser, die sich scham- und einfallslos an solche Erfolgsproduktionen dranhängen. Mit *Kingsoft's Sixiang* und *Starbyte's Leonardo* seien nur zwei Programme genannt, die auf der *Pengo*-Idee basieren und überdies sehr ansprechend in Szene gesetzt wurden. Damit, möchte man meinen, sollte es eigentlich genug sein; doch sind bedauerlicherweise viele Softwarehäuser nicht der Ansicht, daß auch dem besten Spielprinzip irgendwann ein ehrenvoller Abgang verschafft werden sollte.

Der geneigte Leser möge mir verzeihen, daß meine einleitenden Sätze etwas länger ausgefallen sind; ich werde mich nun auch beeilen, rasch zum eigentlichen Thema zu kommen. Gegenstand dieses Reviews ist **ROLL-OUT**, besagtes neues Spiel. Aufgabe des Spielers ist es, Pac-Man-ähnliche Männchen in blaue Falltüren hineinzubefördern. Man kann diese „Pac-Männer" bewegen, indem man Rolly, die Spielfigur, danebenstellt, den Joystick in die entsprechende Richtung drückt und den Feuerknopf betätigt. Natürlich wird die Angelegenheit erschwert, allzu einfach wäre ansonsten die Aufgabe. So schwirren zum einen zahlreiche Monsterchen durchs Gelände, die nicht berührt werden dürfen. Andererseits versperren Steine den Weg. Diese können entweder auf dieselbe Art und Weise wie die Pac-Man-Scheiben verschoben oder durch alleiniges Drücken des Feuerknopfs gesprengt werden. Beachten muß man jedoch, daß die Steine, wenn man sie verschiebt, erst durch ein Hindernis wieder zum Stehen kommen und daß die Sprengung der Steine mit dem Abzug von 50 Bonuspunkten bestraft wird. Die Punkte übrigens bekommt man, indem man Pac-Männer in Falltüren stößt, Bonusgegenstände aufsammelt oder Monster mittels Steinen zertrümmert. Ein Zeitlimit sorgt dafür, daß man sich mit der Lösung der Aufgabe ganz schön beeilen muß. So wird die Sache recht spannend, mitunter auch ziemlich hektisch.

Die mir vorliegende Testversion war größtenteils fertiggestellt. Lediglich einige der Musikstükke sollen noch geändert werden, weswegen ich noch keine Soundnote vergeben werde. Ansonsten sind die Arbeiten an ROLL-OUT abgeschlossen, so daß einer Bewertung von Grafik und Spielablauf nichts mehr im Wege steht. Kommen wir also zur Sache: Die Grafik möchte ich einmal als schlicht bezeichnen, was einerseits aus der Detailarmut im Allgemeinen und andererseits aus den stellenweise falsch gezeichneten Schatteneffekten im Besonderen resultiert. Es muß aber auch gesagt werden, daß bei Spielen wie ROLL-OUT & Co., bei denen die taktischen Elemente im Vordergrund stehen, die Grafik natürlich nicht das Wichtigste ist. Größere Bedeutung hat da schon der Spielverlauf als solcher, und in diesem Punkt haben die EAS-Programmierer immerhin vernünftige Arbeit geleistet. Die Schwierigkeit steigt stetig von Level zu Level, und reichlich Probleme sorgen für einen anhaltend spannenden Ablauf des Games. Trotzdem stellt sich die Frage, ob ROLL-OUT nicht irgendwo übeflüssig ist, angesichts der Vielzahl früher erschienener und mindestens gleichguter Programm-Artgenossen. Entscheidet selbst, es geht um Euer Geld!

*Bernd Zimmermann*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 6 |
| **Sound** | (noch nicht fertig) |
| **Spielablauf** | 8 |
| **Motivation** | 7 |
| **Preis/Leistung** | 6 |

# ABGEGRIFFEN

**Programm:** Time Runner, **System:** Atari ST, Preis: Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Red Rat Software, Manchester, England, **Muster von:** [7].

Auf den ersten Blick ganz amüsant und ansprechend, bei näherer Betrachtung jedoch mit einem recht abgegriffenen Spielprinzip und zur Langeweile neigend präsentiert sich **RED RAT's** neues Spiel **TIME RUNNER**. Aufgabe des Spielers ist es, in einem aus zahlreichen Räumen bestehenden Schloß verschiedene Gegenstände (Monster, Schlüssel, Diamanten, Nahrung etc.) aufzusammeln und anderen wiederum auszuweichen.
Dabei steuert man einen Ex-Starfighter-Piloten durch mehrere Zeitzonen. Durch das Aufnehmen aller erforderlichen Gegenstände erreicht man jeweils die nächste Zeitebene. Reicht das? Ich glaube, diese konfuse Handlung sagt wohl schon alles. Angetrieben wird unser Held durch einen Raketenrucksack, den er auf dem Rücken trägt. So kann man den Burschen in die Höhe manövrieren; auf dem Boden genügt Links- bzw. Rechtsdrücken des Joysticks, um den Helden in die entsprechende Richtung zu bewegen.
Grafisch erreicht das Programm Mittelmaß, der Sound liegt etwas drunter, und die Handlung ist, wie gesagt, nicht unbedingt die originellste. Nichts also, was einen Preis von 70 Mark auch nur annähernd rechtfertigen könnte. Mein Rat: Besser die Finger davonlassen!

*Bernd Zimmermann*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafik** | 7 | **Motivation** | 3 |
| **Sound** | 6 | **Preis/Leistung** | 3 |
| **Spielablauf** | 4 | | |



*Foto: Atari ST*

# FEED back

## Briefe an die Redaktion

### „Preise"

Seit der 1. Ausgabe lese ich ASM, darum schenke ich mir die Lobeshymnen am Anfang jedes Briefes! Eines vorweg: Ich gehöre zum „alten Eisen" der Spielefreaks. Ich bin 28 Jahre alt, habe meinen Job und demzufolge auch jeden 1. des Monats mein Geld auf dem Konto. Ich will damit sagen, daß ich mir ohne weiteres zwei oder drei Spiele zulegen könnte! Tue ich aber nicht. Ich bin der Meinung, daß **ein** Spiel über mehrere Monate reicht. Es muß halt ein anspruchsvolles Spiel sein. Davon gibt es ja nun sehr viele (Bard's Tale, Wasteland usw.)! Darum bin ich der Meinung, daß die vielen Freaks, die Raubkopien beziehen und jeden Monat in Eurem Feedback wahre Heulorgien veranstalten, nur weil sie nicht genug Geld haben und sich nicht die neuesten Spiele kaufen können, süchtig sind. Was machen denn diese Teenies, wenn sie im Monat ca. 1800 DM verdienen? Ich setz' noch einen drauf: was, wenn Sie Frau und Kind haben? Mann, arme Familie! Nun, dieses trifft bestimmt nicht auf alle Spielefreaks zu, aber langsam habe ich (und nicht nur ich) die Nase voll von dem Geheule, die Spiele seien zu teuer. Die guten Spiele sind dem Preis angemessen, die schlechten brauchen doch gar nicht erst gekauft werden! Kinder, Kinder!

**Michael Schmidt, Wedemark**

### „Scheiß Politik"

...Bitte, bitte, laßt doch die scheiß Politik aus Eurem Blatt raus! Damit versaut Ihr es echt! Also, mal abwarten...! ...PS: Nicht alle Skins sind Neo-Nazis!!!!

**Boehse Onkel'z Fan Club Renchen**

### „ASM im Jahr 2000"

Die Frage, die sich jeder ASM-Leser stellt: Wie sieht die ASM im Jahre 2000 aus? Hier nun meine Zeittafel mit 99%iger Gewähr:

1989: Donald Bug wird abgeschafft (na endlich!).

1990: Das Titelbild wird durch ein weißes Blatt mit ASM-Label ersetzt. Mit einem mitgelieferten Filzstift kann sich jeder sein Titelbild selbst malen (gute Idee!). Mark Bromley wird gefeuert und schlägt sich als Portraitzeichner vor dem Redaktionseingang durch.

1991: Spacerat folgt Donald Bug und Stefan Bayer folgt Mark Bromley. Nun hocken sie zu zweit da und verbringen den Tag damit, sich gegenseitig zu malen (wen wundert's?).

1992: Der Preis der ASM wird auf 4 DM heruntergesetzt.

1993: Manfred unterzieht sich auf vielfachen Wunsch von Seiten der Leser endlich einer Schönheitsoperation (er sieht jetzt aus wie Sascha Hehn, und die Verkaufszahlen steigen drastisch!).

1994: Die Bewertungskästchen werden durch Bilder von Sascha...äh Manfred Kleimann ersetzt (lächelnd und zähneknirschend).

1995: Das Feedback wird auf 25 Seiten erweitert.

1996: Die schachbegeisterte Hälfte der Leser kämpft für eine Extraausgabe der ASM: Pro Monat erscheinen jetzt zwei verschiedene ASMs. I) 25 Seiten Feedback, 20 Seiten Tests und anderes, 10 Seiten Schachecke, 5 Seiten Secret Service. II) Wie I jedoch statt Schachecke 10 Seiten Mensch-ärgere-dich-nicht-Ecke.

1997: Der Preis wird erneut herabgesetzt, natürlich auf Leserbriefe hin. Beide ASMs kosten jetzt 2,50 DM.

1998: Ulrich Mühl bekommt keinen Stoff mehr für seinen Secret Service. Er arbeitet jetzt bei der Bildzeitung und schreibt über Leute, die einen Sturz aus dem 37. Stock eines Hochhauses überlebt haben.

1999: Die einzigen Käufer der ASM sind jetzt noch die Omas der Redakteure(-innen).

2000: ?????????

**Captain Crunch of Sense**

### „Glaubensfragen"

Glaubt Ihr nicht auch, daß Ihr durch Martina's Bericht über rechts- und linksextremistische Software stark die Werbetrommel für eben diese Art von Software gerührt habt?
Glaubt Ihr nicht auch, daß jetzt jeder ASM-Leser, welcher diese Ausgabe gelesen hat, jetzt mal erst auf den Geschmack gekommen ist?
Glaubt Ihr nicht auch, daß jetzt die Nachfrage nach solchen Programmen steigt?
Glaubt Ihr nicht auch, daß jetzt mal endlich ein Test von Testdrive II ganz angebracht wäre?

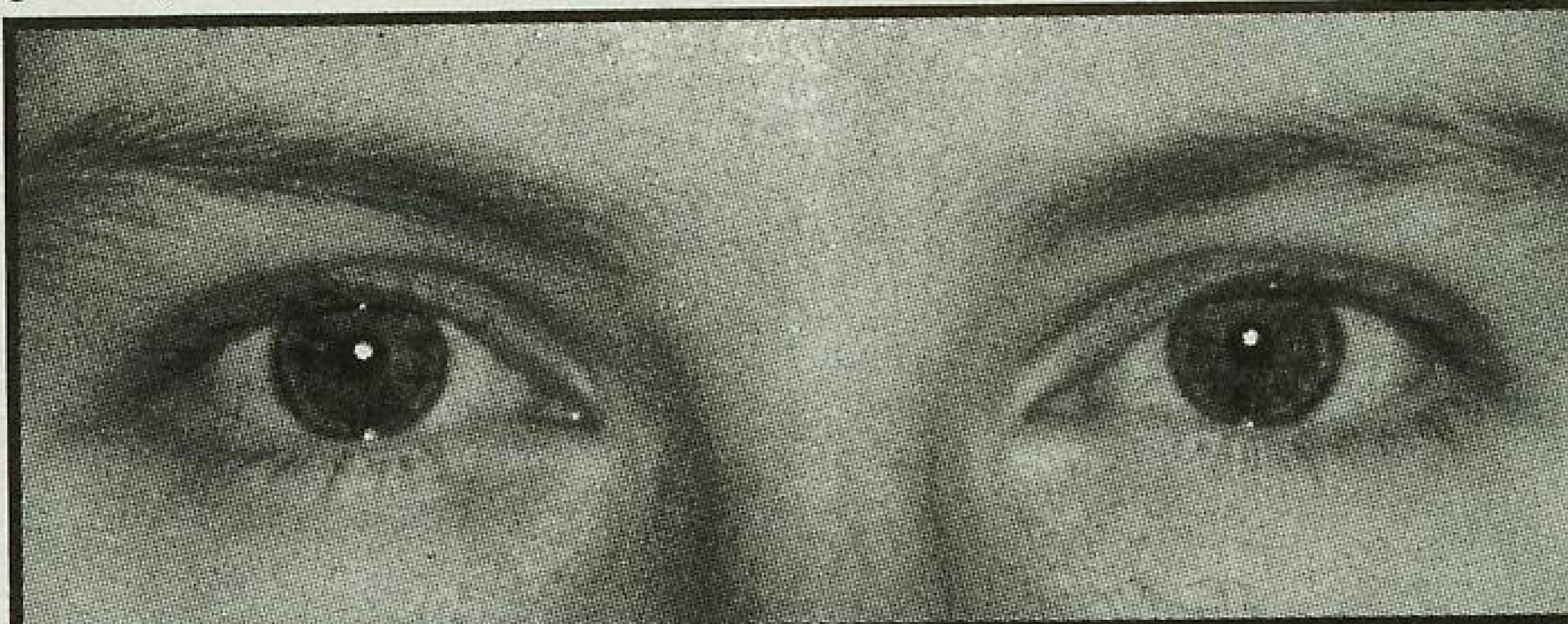
**Sascha Nolte + St. Sochart**

*(Anm. d. Red.: Was wir glauben? 42! ...O.k., jetzt mal im Ernst. Wir sind uns der Gefahr durchaus bewußt, daß ein Artikel über extremistische Software durchaus auf solche neugierig machen kann. Bloß, dadurch, daß wir das Thema totschweigen, wird's auch nicht besser. Wenn wir das Thema aufgreifen, laufen wir Gefahr, einen „Werbeffekt" zu verursachen. Was also tun? Martina hat versucht, das Thema so anzuschneiden, daß nicht unnötig für diese Art von Software „geworben" wurde. Natürlich ist das immer eine Gradwanderung. Bezüglich Testdrive II: Ja, das glauben wir, besonders auf Seite 60.)*

### „Nicht überfordert"

Bitte druckt in Zukunft keine Leserbriefe wie den von Thomas Mayer mehr ab. Wer sich so unqualifiziert und beleidigend äußert, sollte...- nicht das Feedback der ASM, sondern das Oldenburger Bahnhofsklo für seine Polemik nutzen.
An Udo Mosler: Als ich vom furchterregenden Schicksal Deiner sechs Freunde las, kamen mir die Tränen. Eine Hausdurchsuchung wird durchgeführt, wenn a) die Polizei im Besitz einer richterlichen Durchsuchungsanordnung ist, die nur erteilt wird, wenn der **begründete** Verdacht einer Straftat vorliegt, oder b) die Gefahr besteht, daß Beweismittel beiseitegeschafft werden. Derartige legale Maßnahmen haben daher nichts mit Adressenverzeichnissen oder der Teilnahme an einem Computertreffen zu tun und sind erst recht keine Verschwendung von Steuergeldern, sondern dienen der Auffindung von Beweisgegenständen und nicht irgendwelchen Softwarefirmen. Die Hypothese, die Polizei würde durch mehrere Hausdurchsuchungen hoffnunglos überfordert, erzähl'-mal dem LKA in Deinem Bundesland. Dein Vorschlag zur Reform des Strafverfahrensrechts hat mich geschüttelt. Wenn ausschließlich gegen diejenigen vorgegangen wird, die Software (illegal) verkaufen und nicht gegen die, die möglicherweise etwas mit Raubkopien zu tun haben, wird das illegale Vervielfältigen (=Raubkopieren), Verleihen, Verschenken, Ausstellen usw. quasi legalisiert, was Du weder verteidigen noch rechtfertigen wolltest. Das kann nur jemand verlangen, der mit seinem Leserbrief garantiert kein Opfer von Raubkopierern wird. Immerhin hast Du bewiesen, daß Du rechnen kannst.

**Jens Pansegrau, Wedel**



## REAKTIONEN

**Liebe Leser,**
**Feedback: reichlich, lang, ausführlich, heiß, unendlich, unmöglich, astrein, informativ, bescheuert, bedenklich, erquicklich, gemein, grausam, schwarzweiß, beliebt, ehrlich, zensurlos, schamlos, engagiert, unerreicht, zum Kotzen ... aber wie Ihr wollt!**

**Tronic Verlag, ASM-Redaktion**
**Kennwort „FEEDBACK"**
**Postfach 870**
**3440 Eschwege**

Sehr geehrte Spielezeitung für Hauptschüler und andere geistig minderbemittelte Computeruser (richtig: Spielkinder),

Im Grunde unseres Herzens habe wir ja nicht viel gegen Eure Zeitschrift. Abgesehen von dem oftmals bescheuerten Cover, dem gleichwertigen Back und den Seiten dazwischen.
Fangen wir mal mit dem Comic an: Wir bevorzugen Donald Bug, da er regelmäßig in Farbe gedruckt wurde.
Die Testbewertungen sind geistlos: Auf Ihr Anraten hin kauften wir uns Menace (AMIGA). Während des Spiels schliefen wir ein (was ja auch verständlich ist), als wir wieder aufwachten, hatten wir es schon geschafft - ein würdiger AÄTZM-Hit.
Nun verreißen wir das Feedback: Die Briefe, die abgedruckt werden, scheinen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt zu werden. (Dies ist unser erster Versuch ins Feedback zu kommen.)
Nächste Beleidigung: IHR seid Raubkopierer! (Oder zumindest einige Eurer freien Mitarbeiter, seht Euch manche Screenshots in Eurer von Assozialen so angebeteten Megazeitung an!)
Ein besonders großes Lob an Uli, der Eurer Zeitschrift einen besonderen Glanz verleit, indem er nie aufgibt, den Lesern ständig die gleichen, nicht funktionierenden Tips nahezubringen.
Wie intelligent Eure Leser sind, beweist der Kleinanzeigenteil: Hier brüsten sich Hauptschüler und andere geistlose Kreaturen mit ihren mangelhaften bis nicht vorhandenen Deutsch- und Englischkenntnissen (oder setzt etwa Euer Chefredakteur den Klei(n)anzeigenteil auf?).

Nun aber zum Grund unserer abzulassenden Agressionen:

Euer Chefredakteur Manfred Klei(n)mann(?) schrieb uns, den beastigen Jungs, einen Erpresserbrief nach dem altbekannten Schema (Ihr Raubkopien - ich Geld). Oder wolltest Du uns nur verarschen, Manni? Hiermit erklären wir Dir, daß wir natürlich nicht darauf eingegangen sind, weil Du den Brief an unsere PLK geschickt hast. Natürlich wäre anzunehmen, daß der Brief von jemand anderem stammt, aber dieser jemand konnte Deinen Schreibstil und Deine Unterschrift (Sauklaue) perfekt imitieren.

Wir hoffen auf baldige Klärung des Falles

BEASTIE BOYS, Köln

*(Anm. d. Red.: Nach kontroverser Diskussion innerhalb der Redaktion haben wir uns entschlossen, diesen Brief in voller Länge abzudrucken und dazu öffentlich Stellung zu nehmen. Gleich vorweg sei anzumerken, daß der Abdruck dieses beleidigenden Briefes als Ausnahme zu betrachten ist, da wir normalerweise Briefe, die in einer derartigen Form abgefaßt sind, nicht veröffentlichen. Wir finden es empörend, wie die anonymen Schreiber unsere Leser im allgemeinen und Hauptschüler im besonderen abqualifizieren. Nun noch ein Wort von Manfred: Liebe „Beastie Boys“ aus Köln (oder wie Ihr immer auch heißen möget)! Ich kann mir beileibe nicht erklären, weshalb Ihr dermaßen auf unsere Leserschaft eindrescht. Wenn Ihr Euch an der Qualität der ASM oder deren Mitarbeiter auslassen wollt, so geht das in Ordnung. Aber in dieser Form... Euren verbalen Ausrutscher kann man einfach nicht verzeihen. Nun zu dem Vorwurf, der mich treffen soll: Ich habe in meinem Leben 'ne ganze Menge geschrieben – auch so manchen Mist –, aber einen Erpresserbrief habe ich noch nicht abgeschickt. Vielleicht hätte ich dies in der Vergangenheit tun sollen, damit ich öfter in die Schlagzeilen der „Szene“ komme, profilneurotisch, wie ich nun mal bin. Einen Knastaufenthalt habe ich ebenso noch nicht vorzuweisen. Die Gelegenheit wäre ja nun gegeben, falls Ihr Euch zu einer Anzeige entschließen solltet. Doch nun zu Eurer Frage: Eine Klärung der Geschichte ist recht einfach und denkbar. Schickt mir doch bitte eine Kopie des besagten Erpresserbriefes. Ich lasse ihn prüfen und gebe Euch über meinen Anwalt Bescheid. Dazu solltet Ihr aber nicht zu feige sein und Eure Namen und Adressen bekanntgeben. Eure PLK-Nr. kenne ich zwar nicht, kann ich aber rauskriegen (Ihr habt zwar anonym geschrieben; ist aber von einem Hennefer Postamt abgestempelt worden...). Also, wenn Ihr Klarheit wollt, dann sendet mir die Kopie des Briefes zu. Alles andere dann später. Und: Wenn Ihr Euch über grammatikalische Fehler der Leser aufregt, lest bitte einmal Euren Brief noch einmal gründlich. Vielleicht findet Ihr auch ein paar Fehlerchen?)*

## „Reichlich arm“

Ich beziehe mich hier auf den Brief „Rechts- und linksextremistische Software“.
Ich kann leider bestätigen, was der Typ von Exact geschrieben hat, nachdem, was ich von anderen Gruppen gehört habe. Doch möchte ich auch dazu sagen, daß ich diese Methode von Bekanntmachung reichlich „arm“ finde. Ich hörte vor langer Zeit von einem Programm namens „KZ-Manager“, welches ich mir, nur um zu sehen, wie solche Nazi-Ware aufgebaut und ob sie wirklich so schlimm ist, kopierte. Und meines Erachtens ist die Neugierde nach solchen Programmen der Punkt, der diese Spiele so interessant macht...(Das Programm) ist im primitivsten Basic geschrieben, was man, wenn man länger gespielt hat, an der Geschwindigkeit merkt. Ich bin in dieses Programm einmal reingegangen und habe die nötigen Variablen verändert, damit man den zweithöchsten Rang erhält. Dazu muß man in Wirklichkeit zig Millionen Türken oder Juden (diese werden in diesem Spiel nicht unterschieden) vergasen. Nachdem ich das gemacht hatte, löschte ich dieses Spiel wieder, da mir für diesen Schrott eine Diskette zu schade war. Abschließend möchte ich einen Punkt noch erwähnen. Die Gruppen, die diese Spiele programmieren, sollten sich doch vorher mal überlegen, was sie tun. Die Nazis bedanken sich doch für solche Programme, da ein paar verklemmte Jugendliche, die vorher noch nicht „rechts“ waren, davon beeindruckt sind und sich dieser Meinung anschließen könnten. Mit sehr guten Demos kommt man genauso schnell zu einem guten Namen. Bei solchen Demos hat man auch keinen verärgert. Schließlich gibt es auch ausländische Mitbürger, die einen Computer haben und die sich durch Nazi-Ware verletzt und unterdrückt fühlen...

**Knight Rider Cracker**

*(Anm. d. Red.: Daß sich die Betroffenen solcher rassenhetzerischer Software verletzt fühlen, halten wir noch für ziemlich gelinde ausgedrückt. Auch wir denken, daß die Programmierer solcher „Spiele“ (kann man in diesem Zusammenhang nur in Anführungszeichen setzen!) rechten Gruppierungen in die Hände arbeiten. Allerdings sind wohl nicht diejenigen am anfälligsten, die vorher noch nicht „rechts“ waren, sondern solche, die zu dieser „Weltsicht“ schon tendieren und sich auch durch die Inhalte dieser Programme bestätigt sehen.)*

## „Rollenspiele“

Ich schreibe heute, weil ich den Bericht von Ulrich Mühl über Rollenspiele in der Ausgabe 4/89 gelesen habe („Better late than never“, wie meine Englisch-Lehrerin immer zu sagen pflegte). Der Artikel ist an sich sehr informativ für Leute, die noch nie Rollenspiele gespielt haben, aber es kommt zu sehr der Eindruck auf, daß die Computer-Rollenspiele – die ja gar keine „echten“ Rollenspiele sind – zuerst da waren, was ja nicht stimmt. Rollenspiele gibt es in den USA schon seit Anfang der 70er Jahre und in Deutschland seit Anfang der 80er. So weit zur Kritik. Außerdem möchte ich noch Stellung nehmen zum Leserbrief von Holger Stück + Crew in der Ausgabe 5/89: Es gibt eine ganze Menge guter Brett-, Rollen- und Simulationsspiele. Man muß halt etwas suchen. Außerdem gibt es diverse Magazine für diese Art von Spielen (z.B. „Zauberzeit“, „Spielwelt“, „Phantasiewelt“, „Wunderwelten“ etc.) in denen man sich über Neuerscheinungen informieren kann und auch die Adressen der einschlägigen Buchhandlungen findet...

**Gabi Herzog, Stuttgart**

*(Anm. d. Red.: Der Rollenspiel-Artikel sollte ja gerade die Leute informieren, die von dieser Art Spielen nur wenig wissen und das Ganze vielleicht mal ausprobieren wollen. Der Eindruck, daß Computer-Rollenspiele zuerst da waren, sollte eigentlich nicht entstehen. Grüße von Uli.)*

## „Aprilscherz“

...Welchen Aprilscherz habt Ihr „produziert“? Ausgabe, Seite...

**Paul Guillaumon, Regenstauf**

*(Anm. d. Red.: Aprilscherze findet man normalerweise in der Aprilausgabe. Da ist auch einer. Bloß, wo genau der ist, das mußt Du schon selbst rausfinden (hehe).)*

## „Durchaus politisch“

Wir haben seit einiger Zeit die „linken“ Leserbriefe in dem ASM Feedback bemerkt. Wir finden, dieser Zustand ist untragbar. Es grenzt schon an einseitiger Berichterstattung. Deshalb haben wir uns entschlossen, einen Leserbrief zu diesem Thema zu schreiben. 1. Die Behauptung von diesem „Former Member of EXACT“ ist auf keinen Fall zutreffend und absurd. Wir, die Kampffront Schwarz-Weiß-Rot, die unter dem Namen „The Nazis“ auf dem C-64 rechtsextremistische Programme ...entworfen und programmiert haben, haben diese Programme aus ideologischen Gründen kreiert. Und nicht, wie dieser „Lamer“ behauptet, nur um bekannt zu werden. Wir wollen durch die Verbreitung dieser Programme durchaus politisch sein. 2. Zu der Behauptung, daß „assoziale Skinheads“ nicht mal in der Lage wären, etwas in Basic zustande zu bringen. Ich bin Skin und verantwortlich für die Programmierung von ... und .... Wir fänden, daß es wichtig wäre, daß dieser Brief abgedruckt wird. Dadurch könnte eine echte Diskussion über das Thema der „braunen Software“ entstehen.

**ohne Unterschrift, Nationale Front**

*(Anm. d. Red.: Wir haben die Namen der Programme, die in diesem Brief genannt wurden, bewußt weggelassen, um nicht unnötige „Werbung“ zu betreiben. Vielleicht macht dieser Brief aber deutlich, daß die Verbreitung solcher Programme sehr wohl mit politischen Absichten einhergeht, zu deren Handlanger sich jeder „Mitverbreiter“ macht, ob er das nun beabsichtigt oder nicht.)*

## „Politisch oder nicht?“

...Zur Frage: „Wie politisch ist die Szene?“, sei folgendes gesagt. Liebe, verehrte Martina... wie politisch, glaubst Du, ist eine Szene, die von 13 – 17jährigen Crackern, Crews usw. dominiert wird? Du wirst doch so etwas wie präpubertäres Geltungsbedürfnis der 13–14jährigen Burschen, die sich Computer-Pseudonyme wie „Nazi-Freak“ geben, nicht als politisch bezeichnen, sondern doch wohl eher als schwachsinnig. Der Brief des ehemaligen EXACT-Mitgliedes war als Erklärung zum Thema „Rechts-Links-Extremsoft“ wohl bestens geeignet! Viele halten natürlich solche Sticheleien, wie sie von ... Fairlight kommen, für ernsthafte politische Agitation. Fairlight ist ein erbitterter Kämpfer gegen den Kommunismus, tauscht jedoch mit einer Gruppe, die sich vehement gegen den Kapitalismus und für den Kommunismus ausspricht. Allein dieses Beispiel zeigt, wie „politisch“ die Szene ist. Mein Gott, was haben denn 14jährige Kids mit Politik zu tun??? Nichts!!! Die interessieren sich vielmehr für Demos, Games und ähnliches am Computer. Nazisoftware sieht man sich doch erst nur einmal an, wundert sich über den Unsinn und löscht das Programm, um es durch ein gutes Demo zu ersetzen...

**Hawks**

*(Anm. d. Red./Martina: Auch „präpubertäres Geltungsbedürfnis“ wird politisch, wenn es zur Erstellung rassenhetzerischer oder ähnlich gearteten agitatorischer Programme führt. Mit „Sticheleien“ hat das nichts zu tun! Du schreibst, daß die Szene von 13 – 17jährigen beherrscht wird. Abgesehen davon, daß ein 14jähriger Computerfreak sehr wohl an der Politik des Landes, in dem er lebt, interessiert sein kann, würde ich von einem 17jährigen sogar erwarten, daß er sich eine Meinung gebildet hat, zumal er ein Jahr später wählen und somit politisch mitbestimmen kann. Du schreibst weiter, daß Fairlight, ein „erbitterter Kämpfer gegen den Kommunismus“, mit einer Gruppe tauscht, die „sich vehement gegen den Kapitalismus“ ausspricht. Das setzt voraus, daß sich beide zunächst mit Kapitalismus/Kommunismus beschäftigt haben müssen, um sich „vehement“ und „erbittert“ dafür oder dagegen aussprechen zu können. Eine politische Orientierung muß also stattgefunden haben. Wie verträgt sich das mit Deiner Ansicht, daß die Szene mit Politik nichts zu tun hat? Zudem, siehe den Leserbrief „Durchaus politisch“. Zu einer weiteren Diskussion des Themas bin ich/sind wir gern bereit.)*

## „Rechtsstaatlichkeit“

Lieber oder weniger lieber Stefan Jahnel! Deinen Leserbrief aus der ASM 7/89 las ich auf dem Klo, dem einzigen Ort, an dem ich mit Computern konfrontiert werde, weil mein kleiner Bruder seine Zeitschriften dort deponiert. Computer fallen völlig aus meinem Interessengebiet. Aber Dein Leserbrief ist so bemerkenswert, daß ich dazu gern ein paar Gedanken loswerden möchte.

Am angenehmsten wäre es mir, wenn ich Dich als politisch unbedarften Teeny abtun könnte, der irgendwo Blödsinn aufgeschnappt hat, den er jetzt glaubt, weitergeben zu müssen. Die Art und der Stil Deiner Argumentation verbieten solche harmlose Wertung. Also in medias res:

1) Du schreibst: „Tatsache ist aber, daß sich jeder vernünftige Mensch fragen sollte, wie weit wir in diesem angeblich freiesten Rechtsstaat auf deutschem Boden gekommen sind, wenn man hier nicht einmal die Spiele spielen darf, die man spielen will?“ Bevor Du solchen Unsinn in die Welt setzt, informiere Dich bitte über die persönlichen und gesellschaftlichen Freiheiten im Kaiserreich oder im Nationalsozialismus. Und der Begriff „Rechtsstaat“ heißt, daß jeder Rechte hat: z.B. GG, Art. 2, Abs. (1): „Jeder hat das Recht auf die freie Entfaltung seiner Persönlichkeit, soweit er nicht die Rechte anderer verletzt.“ Andersrum formuliert: Jeder hat das Recht, seine Freiheiten wie Glaubens- und Gewissensfreiheit, Gleichheit und Schutz der Person vom Staat gewährleistet zu bekommen. Spiele, die zum Töten animieren, Menschen(gruppen) diskriminieren oder beleidigen oder den Krieg verherrlichen, müssen also aus dem Verkehr gezogen werden, um den freien Rechtsstaat zu schützen (wobei natürlich im Einzelfall diskutiert werden kann!).

2) Du schreibst: „Kriegsspiele sind nicht grausamer als das reelle Leben.“ Leider ist Krieg eine reelle Wirklichkeit. Aber wenn sich das ändern soll, dann muß Krieg überall geächtet werden und darf nicht zum Freizeitspiel verniedlicht werden. Die permanente Kriegssimulation verniedlicht die Grausamkeit des Krieges schon automatisch: Auf lange Sicht muß es doch Spuren hinterlassen, wenn man hintereinander mit praktisch den gleichen Mitteln in einem harmlosen Geschicklichkeitsspiel zwei Känguruhs boxen läßt und dann als amerikanischer Dschungelkämpfer den Vietnamkrieg zu gewinnen versucht! Nur weil Krieg eine reelle Grausamkeit ist, muß er nicht akzeptiert werden – und nicht alles, was existiert, hat einen Unterhaltungswert!

3) Du schreibst: Für Nazispiele „wären ordentliche Testberichte angesagt (einschließlich Spielbeschreibung, Grafik etc.). Den entsprechenden Programmierern sollte man besonders zugute halten, daß sie diese Spiele aus rein ideellen Gründen schreiben, anstatt mit ihrem Können Geld zu verdienen, so daß es für den einfachen User möglich ist, Spitzenspiele zu haben, ohne viel Geld für Originale auszugeben.“ Mag ja sein, daß Nazispiele im Zeitalter von REP, NPD, DVU und Konsorten angesagt sind. Aber glaubst Du wirklich, daß sie deshalb moralisch zu rechtfertigen sind? Und was den technischen Aufwand angeht: Macht es einen Unterschied, ob man ein Hakenkreuz an die Wand krakelt oder in superduper-vierfarben-dreidimensionaler Grafik programmiert? Daß die Nazi-Programmierer ihre Spiele produzieren, damit der Durchschnittsuser billig an gute Spiele kommen kann, glaubst Du doch selber nicht! Weißt Du eigentlich, welche Rolle in den zwanziger Jahren die damaligen Medien für Hitler spielten? Informiere Dich doch einmal über die Hugenbergschen Hetzkampagnen! Damals wie heute geht es darum, Stück für Stück Vorurteile zu säen und Hemmungen abzubauen!

Lieber oder weniger lieber Stefan Jahnel, vernimm mein linkes Gejaule! Es spricht sowieso Bände, daß Du „links“ offensichtlich als Schimpfwort betrachtest. Egal, wie Du Dich selbst verstehst und einstufst – Deinen Argumenten nach bist Du auf alle Fälle zumindest potentiell ein Nazi! Wenn nicht, dann schreib doch noch mal an die ASM und entschuldige Dich für den von Dir verzapften Mist!

Gruß oder auch nicht.

**Dein Matthias Binner, Berlin**

## „Reim“

...Eckig, bunt, zu hoher Preis,
in der Kopfnuß steht nur Sch...,
Secret Service viel zu klein,
ratet mal, was kann das sein!!!?

**Hugicho Hagato**

*(Anm. d. Red.: Da sollen wir uns jetzt wohl einen Reim drauf machen...)*









Betrifft : Leserbrief von Stefan Jahnel , Tegernsee / ASM Juni-Juli 1989 S. 21
Mit der Bitte um Abdruck im nächsten Heft und Dank für Euer Interesse

" Linkes Gejaule Teil III "

Lieber Stefan Jahnel

ich beschäftige mich zwar beruflich hauptsächlich mit Computer — Anwenderprogrammen , bin aber dennoch ab und zu einem kleinen Spielchen nicht abgeneigt und kann deshalb Deine Meinung ( s. ASM 7/89 S.21 ) nur voll und ganz unterstützen :
Schluß mit dem idiotischen Geschwätz von linken Nörglern und Friedensaposteln ! Endlich spricht einer mal das aus , wovon wir schon lange träumen : Ganzseitige , vierfarb-Testberichte über NAZI - Software in der ASM !!! Whow !!!
" AUSCHWITZ " für alle 16 - Bit Systeme , mit Super-Sprites und Softscrolling ! Yeah !!!
Was macht es schon aus ,wenn uns beim " Joystickrütteln " jemand mit sprachlosem Entsetzen über die Schulter schaut , dessen Familie von den NAZIS ermordet wurde !
Egal , Hauptsache das Spiel ist " Sahnegeil " gemacht und hat ' ne High -Score Liste .
Stell Dir nur mal vor , wie toll auf unseren 16-Bittern die digitalisierten Schreie derjenigen Menschen - pardon — Sprites " rüberkämen " die wir nach Herzenslust erhängen , erschießen und vergasen könnten .
Gerade als echte deutsche Jung's sollten wir uns darüber freuen , daß es wieder Programmierer gibt , die aus " rein ideellen Gründen " " Spitzenspiele " schreiben , die es uns " ( geistig ? ) einfachen Usern " ermöglichen endlich unsere unterdrückten Phantasien auszuleben . Wie ? Du meinst ich würde übertreiben ?
Merke : Der Datentransfer von " braunen Bytes " in die Köpfe von Usern funktioniert um so leichter , je mehr Leere in diesen Köpfen herrscht . Kleiner Tip : Von Deinem Heimatort Tegernsee ist es nicht allzu weit nach Dachau/KZ oder Theresienstadt/KZ ( CSSR ) . Besuch die beiden Orte doch mal : Ich garantiere Dir ein " Realtime-Adventure " ganz besonderer Art ( Hoffentlich mit der " Langzeit - Motivation " Deinen Leserbrief noch mal zu überdenken. )
Du bemängelst weiterhin die " Unfreiheit ", in unserem " angeblich freisten Rechtsstaat auf deutschem Boden " nicht jedes Spiel spielen zu dürfen ( Rechtes Gejaule ??? ) . Lieber Stephan , FREIHEIT hat auch " ein wenig " etwas mit Verantwortung für sich und andere zu tun . Wie schwer der Umgang mit dieser Freiheit ist , beweißt Dein Leserbrief in eindrucksvoller Weise . Er ist im Übrigen die Beste Werbung für die BPS , die ich bis heute gelesen habe . So , da mir nach der Lektüre Deines Schreibens immer noch übel ist gehe ich ein wenig an die frische Luft . ( Es gibt noch andere Freizeitbeschäftigungen als den Computer .)

Viele Grüße TOM AUS BONN

Übrigens ..." NAZIS " sind weder eine 250 Kb RAM Erweiterung , noch ein spezielles Blitter-TOS
NAZIS ARE NO FUN !!!!

## „Kleine Schrift"

Hallo, Leute von der ASM! Zunächst einmal das gewohnte Lob für Eure Spitzenzeitung... Schon seit längerem stelle ich fest, daß Eure Zeilen viel kleiner sind als die von XXXXX, XXXXX XXXX oder XXXXXXXX. Wieso hat sich eigentlich noch kein anderer Leser über die kleine Schrift bisher geäußert?... Wollt ihr unsere Augen verderben, oder was?... Macht doch bitte eure Schrift etwas größer, damit man nicht immer mit der Lupe lesen muß...!

**S. Budde, Berg.-Gladbach**

*(Anm. d. Red.: Lieber „S."! Du hast vollkommen recht. ASM benutzt eine andere – wie wir sagen – 'Grundschrift'. Diese Schrift nennt sich größenmäßig '8 Punkt'. Die meisten anderen Zeitschriften, die Du in Deinem Brief genannt hast, benutzen die Grundschrift 9 Punkt – oder noch größer. Wir sind sicher, daß wir Dir Dein Augenlicht nicht verderben. Schließlich verwendet auch die Mehrzahl der Tageszeitungen dieselbe Schriftgröße. Außerdem können wir durch eine kleinere Schrift auch mehr Informationen auf dem gleichen Platz unterbringen. ASM hat in dieser Ausgabe 148 Seiten vorzuweisen, während andere lediglich 98, 116 oder weniger produzieren. Würde ASM auch in der Grundschrift '9 Punkt' – wie in Urzeiten mal geschehen – drucken, so hätte das Dir jetzt vorliegende Heft bereits 185 Seiten. Bei ASM gilt immer noch der Grundsatz, so viel wie möglich Information rüberzubringen. Dies tun wir eben mit '8 Punkt'. Frage beantwortet?)*

## „Anregungen"

Im Grunde genommen seid Ihr eine super Zeitschrift, aber auch Ihr könnt Euch in einigen Punkten noch verbessern. Z. B. finde ich Eure Karteikarten unnütz. Es wäre besser, Ihr würdet dieselben Motive als Aufkleber herausbringen. Es ist gut, daß Ihr bei den Konvertierungen jetzt richtige Tests schreibt, aber Ihr müßtet unbedingt noch eine Konvertierungsnote geben. Neben den „Gesammelten Werken" solltet Ihr auch den „Gesammelten SecretService" drucken. Das neue Secret-Service-Outfit kostet eine ganze Seite. Nehmt doch bitte den Platz für Tests oder ähnliches. Der Rest Eurer Zeitschrift ist echt super (besonders Space Rat und das Poster). Obengenannte Punkte sollen Euch nur als Anregung für eine noch bessere Zeitschrift dienen...

**A???? Sector**

*(Anm. d. Red.: Danke für Deine Anregungen. Ein „Gesammelter Secret Service" würde aber auch 'ne ganze Menge Platz wegnehmen. Deswegen veröffentlichen wir sowas nur mal sporadisch. In unserer Special-Ausgabe Nr. 4 findest Du den „Gesammelten Secret Service von ASM 5/86 bis ASM 10/88. Das ist doch auch schon mal was, oder?)*

## „Ohne Rücksicht auf Verluste"

Ich habe ein paar Anmerkungen zum Leserbrief des AFMOE (gleich der erste im Feedback 6-7/89). Er (sie?) schreibt dort, daß die „Lamer", um bekannt zu werden, ohne Rücksicht auf Verluste alles schreiben, um „an die Spitze" zu kommen oder „bekannt" zu werden, und dieses Ziel nicht erreichen, indem sie den schnellen „Hack" machen. Wenn AFMOE dann auch noch behauptet, Rechte wie Linke könnten nicht in Basic programmieren, nur die „Lamer" könnten das, ist das schlichter Unfug. Basic lernen ist relativ leicht, kreativ Programme schreiben etwas anderes. ... Aber nur so, praktisch aus Spaß eine Sache wie „Kohl Diktator zwei" ... zu schreiben, ist kein Kinderulk, sondern zeigt einen bemerkenswerten Mangel in unserer Gesellschaft. Denn von allem, was man macht, muß man Ahnung haben. Das zu lernen, sollte Pflichtfach in der Schule sein. Das gilt nicht nur für Hacks, Ballerspiele und Architekturprogramme. Also – erst informieren, dann programmieren. In diesem Sinne

**Joewe von Babelfisch**

*(Anm. d. Red.: Vielleicht meldet sich AFMOE je nochmal auf diesen Brief hin. Frage an Joewe: Welcher „bemerkenswerte Mangel in unserer Gesellschaft" wird gezeigt?)*

## „Gewaltige Titel"

...In Ihrer Zeitschrift wird sich immer so entschieden gegen Gewalt ausgesprochen. Aber, ich finde, man sollte da etwas auf sich selbst achten. Mir ist in letzter Zeit aufgefallen, daß die Cover Eurer Zeitschrift oft auf brutale und gewaltsame Situationen hinweisen! Zum Beispiel erkennt man in Ausgabe 2/89 ein panzerartiges Gefährt, welches aus der Luft bombardiert wird; in Ausgabe 3/89 erkennt man einen James-Bond-ähnlichen Mann, der von Hubschraubern verfolgt und angegriffen wird; in Ausgabe 4/89 schießt ein Future-Robin-Hood mit Raketenpfeilen auf Flugobjekte; in Ausgabe 5/89 erscheint ein Barbar (so deute ich diesen Mann) mit brutalem Gesichtsausdruck, Schwert und Schutzschild in den Händen auf der Titelseite; in Ausgabe 6-7/89 schießt ein Zukunftsmensch mit einer Laserwaffe in die Luft!! Auch in vielen älteren ASM-Zeitschriften treten heldenhafte Kämpfer mit Waffen ausgerüstet in den Vordergrund. Friedliche Cover kommen relativ selten vor. Mich und vielleicht viele andere Leser würde es interessieren, warum ihr solche Cover benutzt. Ich könnte mir vorstellen, daß mit Brutalobildern mehr Käufer auf ein solches Magazin aufmerksam werden, oder etwa nicht? Wenn es so wäre, würde dann diese Werbung also nur zum Verkaufszweck dienen??? Steht so etwas nicht unter Eurer Würde? Naja, ich will Euch mal nicht so hart angreifen! Außerdem sind dies ja nur Spekulationen! Die Leser denken jetzt bestimmt, daß ich immer einen riesengroßen Abstand zu harten Programmen halte. Das stimmt teilweise! Programme, die mich Grafik- und Sound-mäßig überzeugen, reizen auch mich. Außerdem gibt es ja fast kein Spiel, welches keinerlei K(r)ämpfe enthält. So ist nun das Leben – immer die harte Realität! Denkt mal drüber nach! P.S. Die Softwarefirmen sollen sich gefälligst mehr Mühe bei der Übersetzung von 16 Bit zu 8 Bit geben!!

**Zorroc from C.P.S.**

*(Anm. d. Red.: Der Verkaufserfolg einer ASM-Ausgabe hängt nicht von der Gewaltdarstellung auf dem Titel ab. Es ist nur recht schwierig, an Spielesoftware angelehnte Titelmo-*





*tive zu finden, die nicht „gewaltig“ sind, da eben in so vielen Spielen gekämpft werden muß. Die meisten Spielfiguren sind irgendwelche martialischen Helden, die man dann eben kaum „friedlich“ darstellen kann. Bei den „Kämpfen“ gibt es aber immer noch verschiedene Grade der Gewalttätigkeit. Dies gilt auch für die ASM-Titelbilder. So ist das Panzer-Cover auch von vielen in der ASM-Redaktion abgelehnt und kritisiert worden.)*

## „Originale angenehm“

Obwohl ich Amiga-Raubkopierer bin, gebe ich Herrn von Gravenreuth in allen Punkten recht. Jeder Raubkopierer, der versucht, das Kopieren als gerechtfertigt und legal zu bezeichnen, lügt sich selbst an, auch wenn es verständlich ist. Ich würde mir gerne mehr Originale kaufen, da ich es angenehm finde, zu wissen, daß man wirklich rechtmäßiger Besitzer des Programmes ist. Daher mein (nicht ganz neuer Vorschlag): Preise runter. Allerdings nicht um lächerliche 20 – 30%. Nein, ein durchschnittliches Amiga-Spiel, das jetzt ca. 60 DM kostet, muß für ca. 20 DM erhältlich sein. Außerdem muß der Markt ausgeweitet werden. Solche Spiele sollten z.B. im Supermarkt erhältlich sein, genauso wie Musikkassetten. Man stelle sich vor, man sieht am Ende des Einkaufens vor der Kasse ein kleines Regal mit neuer Software. Meiner Meinung nach würden jetzt sicher fünfmal soviel Originale verkauft werden, gerade auch bei Jugendlichen (wie ich einer bin).
Was aber tun, damit es sich auch für die Software-Hersteller lohnt? Viele Leute sagen: Es kann nur gehen, wenn die Spiele billiger werden, d.h., keine Beilagen, keine tollen Verpackungen. Aber das ist ja gerade für mich ein Grund, das Original zu kaufen. Eine simple Diskette zu kaufen, das kommt ja dem Erwerb einer Raubkopie ziemlich nah. Aber ein Original, garniert mit Goodies, guter (deutscher) Anleitung, Poster – das macht die Angelegenheit erst schmackhaft.
Die Softwarefirmen müssen einfach besser zusammenarbeiten. Zunächst einmal müßte eine Art Generalprobe verwirklicht werden. Die großen Firman, z.B. Ocean, US Gold und Hewson schreiben zusammen ein gutes Action-Spiel und bringen dieses in zunächst kleinerer Auflage für 20 DM (auch für 16-Bitter) auf den Markt. Ich glaube, mit der Zeit würde auf jeden Fall der Erfolg kommen.
Und noch ein paar Schlußsätze: Die Raubkopierer (bzw. wir Raubkopierer, ich nehme mich nicht aus) sollten sich mal Gedanken über den Sinn ihrer Arbeit machen: Meistens bestellt man sich doch ein paar Disketten und schaut dann die Spiele an. Man meint, man würde dieses sicher noch öfter spielen und legt sie in die Diskettenbox. In Wirklichkeit aber wird man diese Spiele kaum noch spielen (bes. Action Games), sondern verwendet sie nur noch kurze Zeit als Tauschmaterial. Und für was? Damit man wieder neue, langweilige Spiele zum Weitertauschen bekommt. Und irgendwann kommt dann vielleicht doch mal ein brauchbares (z.B. Strategie-)Spiel. Aber Leute, bevor man da hin- und hertauscht und hofft, daß so ein Spiel mal kommt, kann man's sich doch bequemer machen: Einfach bestellen (bes. nach Preis-Reduzierung). Nach wenigen Tagen hat man dann das Original bei sich. Und ich hab'bisher jedes meiner (noch) wenigen Originale 20mal so oft gespielt wie eine x-beliebige Raubkopie. Das war's. Eine Veröffentlichung wäre mir nicht unsympathisch.
**Wolfgang Strobel**

## „Zu Ausgabe 6-7/89“

Die ASM wird immer ansehnlicher, ohne ihren Witz zu verlieren, macht weiter so! Große Klasse war Euer ausführlicher Bericht von der ECT-Show. Ich freue mich schon auf das „Hintergrund“-Heft. Wie wäre es mit einer Vorschau auf „publikumsoffene“ Spiele-Messen? Die Spacerat-Comics und -Logos sind süß! Laßt ihn niedlich bleiben und nicht zu fies werden. Wer zeichnet Spacerat eigentlich? ... Ist ja schön und gut, der elegante Secret-Service-Titel, aber Ihr verschenkt eine ganze Seite damit. Wenn er wirklich ein Heft im Heft werden soll, müßtet Ihr den Secret Service herausnehmbar in die Mitte setzen. Sonst nutzt die Seite lieber als Rollenspiel- oder Schachecke. Hilfreich ist dagegen der abgesetzte graue Rand. Das neue Inhaltsverzeichnis ist schauderhaft! ... Ach ja, und von mir aus könntet Ihr ruhig ein paar mehr Anwender und auch wieder „no budget“-Programme vorstellen...
**Eva Hoogh, Hamburg**

*(Anm. d. Red.: Und von der Leserbrieftante gleich noch mal zurück hallot. Mehr über Spacerat und publikumsoffene Spielemessen gibt's in der bewußten „Hintergrund“-Ausgabe. Mit dem Secret-Service-Heft in der Mitte gibt's ein Problem: Es würde komplett auf Vierfarb-Seiten liegen, und wir wären gezwungen, so manchen Test (inklusive Foto) in s/w zu bringen. Und das machen wir eigentlich nur, wenn sich's gar nicht anders umgehen läßt. Zur Zeit liegt der Secret-Service-Teil nämlich zum Teil auf Farb- und zum Teil auf s/w-Seiten. Aber, mal sehen. Wenn natürlich alle meinen, man sollte's in die Mitte machen ...)*

## „Fantasy- und Rollenspiele“

Erstmal ein Super-Lob an die ASM-Redaktion. Also ich wäre auch dafür, wenn Ihr eine „Fantasy- und Rollenspiele“-Ecke machen würdet. Meine Freunde sind auch schon total auf „Fantasy- und Rollenspiele“ abgefahren. Diese Brettspiele kann man nämlich auch „ohne Computer“ spielen. Ich selber habe ein “D&D„ Rollenspiel und finde solche Spiele total grell. Wir wären total „happy“, wenn Ihr so was machen würdet. Auch ein großes Lob an „Spacerat“. So, das war's dann auch „schon“...
**The Black Tiger**

## „Persönlich"

1. Der Leserbrief von Jochen Stüber hat mich doch mächtig verwundert. Mag sein, daß ich eine besonders ungewöhnliche Sorte von Computer-Usern vertrete. Aber wenn ich mir Adventures (u.ä.) besorge, so bevorzuge ich gerade Programme, zu denen ich bereits Hintergrundinformationen (sprich: Lösungshilfen etc.) habe. Daß ich irgendwelche Tips zum Programm besitze, heißt schließlich nicht, daß ich die Tips auch sofort durchlese – oder? Zunächst versuche ich natürlich, das Programm ohne Zuhilfenahme diverser Tips zu lösen. Nur, wenn ich irgendwo festsitze, schlage ich in besagten Lösungen nach. Und zwar nur problemspezifisch. Ich persönlich finde es scheußlich, bei einem Programm nicht weiter zu kommen und eben noch keine Lösung parat zu haben. Ich finde das nunmal nicht witzig. Mich persönlich stört es bei der Lösung von Adventures keineswegs zu wissen, im Notfall nachschlagen zu können – im Gegenteil. Man muß die Tips ja nicht gleich am Anfang komplett durchstudieren. Klar, daß dann ein Programm öde ist.
2. So, und nun zu Blue Micky. Da der „gute alte C-64" auf dem heutigen Softwaremarkt keine entscheidende Rolle mehr spielt, sollte man ihn ja auch nicht überrepräsentieren. Ich finde es gut, daß in der ASM der Amiga mehr in den Vordergrund gerückt ist. Die Idee mit der Fantasy-Brettspiel-Ecke finde ich – mit Verlaub gesagt – ein wenig schwachsinnig (natürlich nicht persönlich gemeint). Demnächst kommt dann noch jemand und wünscht sich eine Mensch-ärger-Dich-nicht-Ecke oder Monpoly-Ecke. Vielleicht wäre es doch etwas sinnvoller, wenn die ASM bliebe, was sie ist. Nämlich eine Computerzeitschrift.
3. Zum Brief von Matthias Boron kann ich nur eins sagen: DA CAPO!
4. Und wie es gute Tradition geworden ist, möchte ich auch nochmal erklären, daß die ASM ...die einzig senkrechte unter den deutschen Computerzeitschriften ist. Übrigens finde ich persönlich die Titelbilder gar nicht schlecht, weil originell. PS: Ich schreibe deswegen immer nur in der 1. Person, weil ich gar nicht erst vorgeben will, über mehr zu verfügen als die ganz persönliche, eigene Meinung. Es wäre nett, wenn Ihr mich trotzdem abdrucken würdet.

**Ingmar Niederkleine, Bad Salzdetfurth**

*(Anm. d. Red.: Der C-64 spielt schon noch eine gewaltige Rolle, bloß nicht mehr bei den Neuerscheinungen.)*

## „Inkonsequent"

Gestern ist mir Eure Ausgabe 7/89 in die Hände gefallen, und nachdem ich das Vorwort gelesen hatte, dachte ich mir: „Na, das wird ja die auf Computerspiele spezialisierte ASM-Leserschaft wieder in Rage bringen." Ich persönlich finde es nicht schlecht, zumindest im Vorwort auch mal andere Sachen zur Sprache zu bringen. Nur dann bitte konsequent! Denn beim Lesen des Artikels von Ralph Bruckscher (S.24) traf mich fast der Schlag (die „Kriegsspiel"-Seiten vorher hatte ich tunlichst überblättert, sie heißen bei Euch ja so schön reindeutsch „Action Games"). Denn dort heißt es im zweiten Absatz: „Es handelt sich dabei um eine M1-Abram-Panzersimulation. Im Gegensatz zu vielen anderen Simulationen dieser Art soll dieses Programm ein echter Hammer werden. Um eine größere Realitätsnähe zu erreichen..." Wie paßt das denn zusammen, zuerst die Opfer eines Unglücks zu beklagen und 21 Seiten später die Realitätsnähe eines Panzer-Simulators zu preisen? Ganz zu schweigen von der oft guten Bewertung von Kriegsspielen. Irgendwo bleibt dann doch die Glaubwürdigkeit auf der Strecke! Wenn ich mir dann noch das Titelbild ansehe, ist alles vorbei.
In der Hoffnung auf Veröffentlichung dieses hoffentlich zur Diskussion beitragenden Leserbriefes.

**Benjamin Blinten**

*(Anm. d. Red.: Die Reaktionen auf das Vorwort waren allerdings sehr unterschiedlich. Was die Realitätsnähe der Panzersimulation angeht, so wollen unsere Leser diesen Punkt (nämlich Realitätsnähe) bei Simulationen gern beurteilt haben. Also tun wir's. Unsere Meinung zu Kriegsspielen dürfte inzwischen ja eigentlich ziemlich klar sein, wobei allerdings Grenzen zwischen „Weltraumballerei" und „Brutalogames" gezogen werden sollten. Die Bewertung eines Kriegsspieles versuchen wir, so objektiv wie möglich zu gestalten. Allerdings sagen wir im Text unsere Meinung zu solchen „Spielen" (was uns ja auch oft genug vorgeworfen wird).)*

## „Comic"

Man könnte dem „Krieg der Sterne" mit „Spacerat" und „Donald Bug" ein Ende setzen. Macht es doch wie in ASM 4/89! Auf Seite 3 „Spacerat", auf Seite 13 „Donald Bug" (oder auch umgekehrt). Eine bessere Lösung gibt es nicht. Damit sind beide Parteien nicht zu kurz gekommen. Ich hoffe, Ihr macht das.... das Titelbild ist super. Noch einige Fragen: Was heißt denn „Cheat"? Was heißt „Warp"?

**Donald Rat oder Space Bug**

*(Anm. d. Red.: „to cheat" heißt „schummeln". Ein „Cheat" ist also ein „Schummelmodus". „Warp" wird im Sinne von „Welle" (Angriffswelle) oder „Sprung/Verschiebung" (Zeitsprung) benutzt.)*

## „Stellungnahme Raubkopien"

Vorweg: die ganze Diskussion um die Raubkopiererei ist im Grunde sinnlos, denn kopiert wird ohnehin – egal, wie gut die Argumente der Raubkopiergegner auch sein mögen. Es ist auch egal, wie gut der Kopierschutz ist – es ist alles zu cracken. In der Praxis sieht es so aus, daß Mikrocomputersoftware von kommerziellen Anwendern häufig gekauft wird, private Anwender dagegen lieber auf preisgünstigere Raubkopien zurückgreifen. Daraus zu folgern, kommerzielle Anwender seien in irgendeiner Form den privaten Kopierern moralisch überlegen, ist Unsinn. Kommerzielle Anwender kaufen eher, weil
a) bei ihnen die Gefahr der Entdekkung größer ist als bei privaten (Kundenverkehr, verärgerte Mitarbeiter u.ä.),
b) kommerziellen Anwendern meistens die erforderlichen Verbindungen zur Kopierszene fehlen.,
c) kommerzielle Anwender mehr als private auf den Support der Software angewiesen sind,
d) wenigstens in einigen Bereichen die Produktivitätssteigerung durch Software so immens ist, daß die Anschaffungskosten verglichen damit lächerlich genug erscheinen,
e) in einigen Bereichen EDV-Investitionen sogar noch stärker als andere Investitionen steuermindernd wirken.

Wie man sieht, gute Gründe für den kommerziellen Anwender, Software zu kaufen. Aber diese Gründe fallen für die Normalanwender weg. Der Softwaremarkt ist eine sehr soziale Veranstaltung: Finanzkräftige kaufen, also produzieren Software, Finanzschwache cracken und erstellen sich somit Kopien. Die Gegner der Raubkopiererei (hauptsächlich Softwarefirmen, komisch oder?) haben dennoch einige Argumente gegen diese Form des Vertriebes ausgedacht: „Kopieren fügt den Firmen großen finanziellen Schaden zu."

Das Argument ist nicht von der Hand zu weisen. Allerdings gilt es nur in stark abgeschwächter Form. Beispiel: Ein Bekannter hat sich kürzlich von mir für seinen privaten Bedarf ein Animationsprogramm für den Amiga beschafft – natürlich kostenlos. Dieses Programm hätte ihn, legal gekauft, 3995 DM gekostet. Es war das Programm „Caligari".

Außerdem: was interessiert mich als Cracker und Kopierer die Ertragslage der Softwarefirma? Eine Softwarefirma ist kein Wohlfahrtsverein. Sie will Geld verdienen. Ich will kein Geld ausgeben. So what? „Kopieren macht Software teuer." Nochmal: was interessiert mich, ob und wie teuer Software ist? Ich kaufe ja doch keine. Man wird sich fragen, wie ich als Cracker zu Originalen komme. Ganz einfach: Durch „Softwarelöcher". Das sind Mitarbeiter in den Softwarefirmen, die selber einen Hang zum Raubkopieren haben...

Und durch Kontakte im Ausland, die die Originale schneller besorgen können, als unsereiner in der BRD. Jetzt werden sich einige das „Maul" darüber zerreißen über diese Offenheit, und sie werden sich fragen, warum „crackt" man? Na ja, es ist wie Sucht, man hat einen guten Kopierschutz, und man muß ihn unbedingt cracken. Wer einmal ernsthaft Programme „gecrackt" hat, kommt schwer davon wieder los. Es gibt als Cracker allerdings noch mehr Nachteile: Ständige Angst vor der Polizei, eine über 60-Stunden-Woche... Und dann wird man von den Softwarefirmen beschimpft, Raubkopien unters Volk zu bringen. Mal ganz ehrlich: Es ist mir egal. Ich will als Cracker kein Geld ausgeben, sondern sogar an den Kopien möglichst viel dazuverdienen.

Es gibt aber noch mehr Argumente der Softwarefirmen. „Die Einbußen, die durch Kopiererei entstehen, gehen zu Lasten der armen, angestellten Programmierer, die um die Früchte ihrer Arbeit gebracht werden." Unsinn. Erstens: Ein Unternehmer wälzt das unternehmerische Risiko auf abhängige Beschäftigte ab. Das ist ungerechtfertigt. Ein Programmierer kann es sich nicht leisten, von Lust und Laune des Marktes abhängig zu sein, wenn es um sein Einkommen geht. Er ist abhängig beschäftigt, nicht etwa Unternehmer. Und selbst, wenn ein Programmierer in Abhängigkeit von der Stückzahl beschäftigt wird, schadet ihm Kopiererei nur unter der unbewiesenen Annahme, daß dies die Erträge „schmälert". Und noch etwas: Den Softwarefirmen (zumindest den meisten) geht es ehrlich gesagt sehr gut. Die Industrie verdient sogar an der Raubkopiererei:

Der Erfolg des C-64. Es ist unmöglich, schon von der Maxime her, einen effektiven Kopierschutz darauf herzustellen. Commodore wollte schließlich Hardware verkaufen, und nichts wirbt besser als kostenlose, leicht erhältliche Software.

Die Diskettenhersteller. Wie sähen die Umsätze ohne Raubkopien aus? Oder Verlage: Das Buch „Das Buch zu ihrer Raubkopie" wurde öfter verkauft als das dazugehörige Programm.

Kopien machen Programme bekannt. Angenommen, ich habe zuhause mehrere Textverarbeitungsprogramme (kopierte), arbeite aber vorzugsweise mit „Professional Page". Ich arbeite angenommen bei einer Firma und entscheide über den Kauf von Textverarbeitungsprogrammen. Für welches würde ich mich wohl entscheiden? Erraten!

Es gibt natürlich auch juristische Probleme: Nur, wen interessieren die??? Einfach nicht erwischen lassen: Sichere Kontakte u.s.w.

Dokumentation: daran kommt man nur schwer. Oft rennt einer zum Kopierladen oder zum Bücherladen und kauft sich Informationen zu den Programmen. Warum gibt es keinen, der Anleitungen auf Diskette herausbringt, die einfach mit der Software zusammen kopiert werden könnte?

**Kid Carson of the Scrapers**

*(Anm. d. Red.: Lieber anonymer Verfasser! So sinnlos kann die Diskussion um die Raubkopiererei doch nicht sein, wenn heute noch so viele Leute (wie auch Du) ihre Argumente dafür oder dagegen vortragen. Offensichtlich geschieht hier nach gesundem Menschenverstand (und auch nach dem Gesetz) Unrecht. Denn Kopieren ist immer das Aneignen von geistigem Eigentum anderer Leute, die sich beim Programmieren viel Arbeit gemacht haben. Dies tun sie nicht zum Spaß, sondern weil sie sich damit ihren Lebensunterhalt verdienen müssen.)*

*Oder möchtest Du umsonst arbeiten? Fest steht, daß niemand gern Geld augeben möchte. Das rechtfertigt aber nicht das Klauen. Übrigens werden eine Menge Programmierer nach „verkauften Stück" bezahlt, tragen also durchaus das Risiko mit. Viele Programmierer sind übrigens nicht „fest angestellt", sondern tatsächlich „freie Unternehmer" und als solche „abhängig" davon, was ihnen die Softwarefirmen für ihre Programme bezahlen (und das ist abhängig von den erwarteten bzw. tatsächlichen Verkaufszahlen). Daß Anwendungsprogramme so teuer sind, liegt z.B. auch an dem kleineren „potentellen Nutzerkreis". Viele Computerspiele würden sich besser verkaufen, wenn sie nicht kopiert würden. Schließlich noch die Programmbekanntmachung: Die von Dir geschilderte Situation dürfte wohl nur einen verschwindend geringen Teil der Raubkopierer betreffen. Was nutzt der Bekanntheitsgrad unter Kopierern, wenn das Programm nicht mehr gekauft wird? Noch dazu haben die Hersteller von Software ja absolut nichts davon, daß die Hardware aufgrund von Raubkopien besser verkauft wird, wie Du argumentierst. Diese Bemerkungen sollen hier genügen, da wir auf diesen Brief noch ein größeres Echo erwarten. Was meint Ihr dazu?)*

## „Microwelle"

Nachdem ich mir eigentlich vorgenommen hatte, niemals einen Brief fürs Feedback zu schreiben – man könnte sagen, daß mir diese Rubrik und die Themen, die dort in erster Linie behandelt werden, nicht so gefallen – habe ich mich nun doch dazu durchgerungen.
Es war an der Zeit, Euch für die Rubrik „Microwelle" zu gratulieren. Diese Rubrik ist einfach fantastisch. Wenn ihr nun noch ein paar Vorschläge beherzigen würdet, wäre diese Rubrik alleine schon das Geld fürs gesamte Heft wert.
Also, wie wäre es denn, wenn ihr das Ganze vielleicht noch ein bißchen erweitert? Sofern in einem Monat genug gute Programme bei Euch auf dem Tisch liegen würden, wäre es doch eine feine Sache, mehr als nur ein Programm pro Ausgabe vorzustellen. Abgesehen davon wäre es sicherlich auch von Interesse, den Autoren der einzelnen Programme eine Möglichkeit für eine Art Selbstvorstellung zu geben. Vielleicht auch noch ein Foto oder so. Es ist doch für alle Programmierer unter uns immer wieder interessant, wie die anderen arbeiten, wann der erste Rechner auf dem Tisch stand, welchen Rechner man schon vernascht hat, wie man sonst so die Zeit totschlägt und weiß-der-Henker-was-noch. Vielleicht alles in einer Art Steckbrief oder aber auch in ausführlicher Form, je nach Lust, Laune und Platz im Heft.
Ansonsten müßte man auch noch erwähnen, daß die Microwelle ein hervorragender Beitrag gegen die Raubkopiererei ist. Das Spiel „Twilight World" zum Beispiel. Es umfaßt 3 Disketten, ist echt gut (Glückwunsch an dieser Stelle auch an die beiden Programmierer...macht weiter so, mehr davon) und kostet nur 25 DM. Also diesbezüglich kann man Euch nur gratulieren...
**Stefan Brink**

*(Anm. d. Red.: Wir freuen uns natürlich, daß Dir unsere Rubrik MICROWELLE gut gefällt. Ob sie aber wirklich noch erweitert werden soll? Wir geben diese Frage an alle Leser weiter. Was die Themen im FEEDBACK betrifft: Die Themenzusammenstellung ergibt sich natürlich aus dem, was Ihr uns schreibt. Wem also die Themen nicht gefallen, der sollte uns schreiben, was er für wichtig erachtet. So einfach ist das.)*

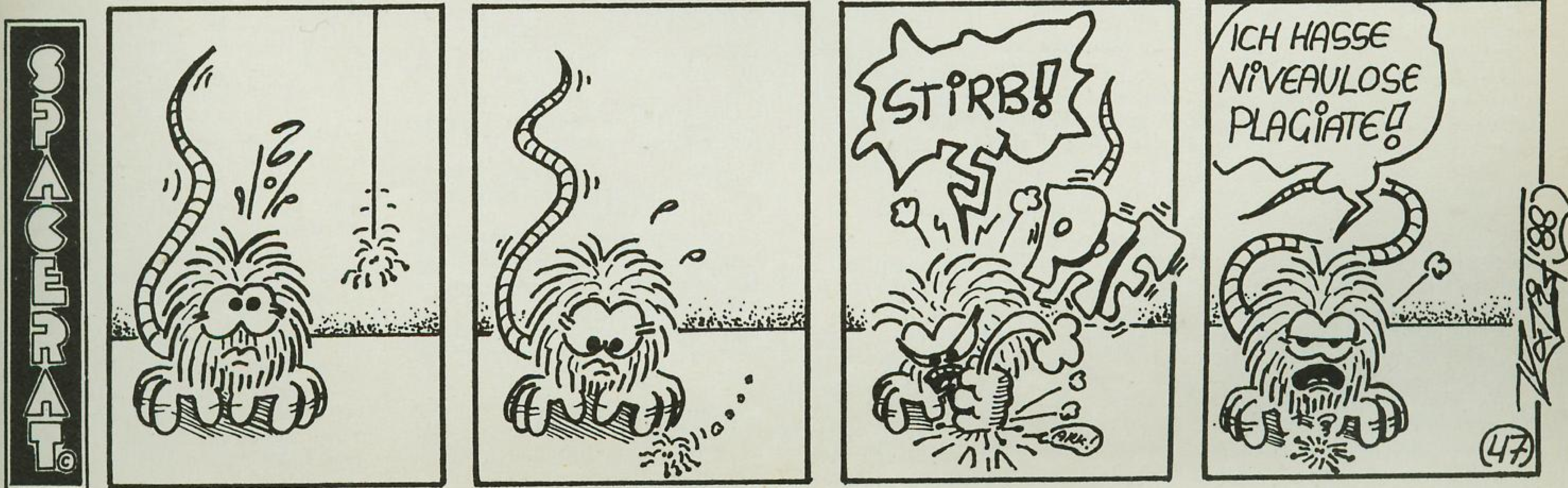
## „Fragen über Fragen"

...Ich lese die ASM seit 2/89 und verfolge seitdem auch interessiert die Diskussionen im Feedback. Die Idee mit der Softwarebibliothek finde ich sehr gut, und der Secret Service ist nicht mehr wegzudenken und sollte von allen Lesern eifrigst unterstützt werden. Bei den Angaben Eurer Berichte (Preis, Hersteller) solltet Ihr eine Bezugsquelle angeben, dann braucht man nicht erst bei zehn Softwarehändlern anzufragen, ob sie das Spiel haben (Porto!).
Zum Thema Poster und Titelbilder: Ich bin der gleichen Meinung wie viele andere Leser. Es sollten mehr Spieleposter veröffentlich werden wie in Nr. 3/89. Die Science-Fiction-Motive (z.B. Nr. 4/89 – 7/89; 9/86) gefallen – mir jedenfalls – nicht so sehr. Am besten gefielen mir die Titelbilder von Nr. 10/87, 1/88, 10/88 und 12/88. Kritik Ende.
Ich finde, die ASM ist die beste Computersoftwarezeitschrift auf dem Markt. Sie ist übersichtlicher als xxxxx und außerdem persönlicher: im Sprachstil (sehr gut), und die Redakteure darf man in den Leserbriefen duzen (glaub' ich jedenfalls, oder habt Ihr das nicht so gern?)
Mein Senf zum Thema Raubkopien: Ich finde, man sollte ruhig Jagd auf die großen Fische machen, die die urheberrechtlich geschützte Software verkaufen oder zu hunderten(!) besitzen. Aber die, die nur sehr wenige haben und sie auch gar nicht weitergeben, sollte man in Ruhe lassen. Das ist ein finanzielles Problem; die meisten sparen jeden müden Pfennig, um sich dann ein Original leisten zu können.
Nun habe ich noch einige Fragen. Haltet mich nicht für blöd, wenn eine unlogische Frage dabei sein sollte. Ich habe meinen C-64 erst seit einigen Monaten und kenne mich noch nicht so gut aus in der Computer(software)szene:
1. Was ist ein Postspiel?
2. Was ist ein „Muster" bei einem Programm, und warum ist das so wichtig, daß Ihr es bei den Angaben mit dazunehmt?
3. Für die nächste Frage nehmen wir Martina als Beispiel. Warum steht bei manchen Tests „Martina Strack" drunter, bei anderen aber nur „str"?
4. Was ist der Unterschied zwischen einer PLK und einem Postfach ?
5. Zeichnet Stefan Bayer auch was anderes als Donald Bug?
6. In welchen Zeitabständen erscheinen die Sonderausgaben?
7. Kann ich bei der Top 5 „Die besten Grafiken" auch mitmachen, wenn ich die Spiele nur aus der ASM kenne (ich habe erst fünf Spiele) ?
8. Was hat die Spielhalle mit Computerspielen zu tun?
**Stefan Klement, Rehau**

*(Anm. d. Red.: Klar darf man uns duzen. Wir duzen Euch ja auch. Jetzt zu der Beantwortung Deiner Fragen: 1. Über Postspiele berichten wir ab der nächsten Ausgabe genauer. Eine Einführung findest Du in ASM Nr. 1/89. 2. Die Musterangabe ist deshalb wichtig, weil Ihr daraus ersehen könnt, wo wir das Programm herhaben und ihr es womöglich beziehen könnt, bzw. von wem es vertrieben wird. 3. Weil „str" kürzer ist. 4. PLK ist eine Postlagerkarte. Der Inhaber ist nicht feststellbar, weil jeder, der mit dieser Postlagerkarte in der Hand an den Postschalter geht, die Post abholen kann. Ein Postfach ist immer an eine Person gebunden. 5. Ja. . Sonderausgaben erscheinen nach der Formel: E = mc(Quadrat) / Erscheinungstermin = Motivation x Cash (Quadrat). 7. Ja. 8. Viele Games aus der Spielhalle erscheinen früher oder später für Homecomputer.*

## „Argumente im Schatten?"

Also, ihr werdet's kaum glauben: es geht wieder ums Thema „Raubkopien". Natürlich darf man keine illegalen Raubkopien machen, natürlich ist dies Diebstahl, natürlich ist es den Softwarefirmen und den Programmierern gegenüber gemein und ungerecht, die Spiele zu spielen, ohne dafür zu bezahlen (obwohl diese – die Programmierer – anscheinend trotzdem ganz gut leben können). Und natürlich sind viele Spiele ihren Preis wert, und natürlich ist das Ganze sowieso ganz und gar illegal. Natürlich gibt es auch noch viele andere Argumente gegen das Raubkopieren, aber es gibt auch ein Argument für selbiges, welches alle Argumente dagegen in den Schatten stellt: Es ist (vielleicht nur scheinbar, wenn man erwischt wird...) einfach viel billiger als das Kaufen von Originalen. Kein Mensch sieht ein (zumindest kaum einer) für etwas zu bezahlen, was er auch umsonst haben kann. Zum Beispiel Steuern: Wer zahlt schon die „kleine Kapitalertragssteuer" oder wieviele Leute holen sich ihre ASM lieber vom Altpapier, als sie zu kaufen...(war nur ein Scherz...Wer nimmt schon die Strapaze auf sich, einen Altpapierhaufen umzugraben, um eine ASM zu bekommen...)
Okay, das war's, auch ich werde wahrscheinlich (falls ihr meinen Brief überhaupt abdruckt) keinen Schlußstrich unter diese end- und sinnlose Diskussion ziehen, die wahrscheinlich so lange anhalten wird, wie es Computer gibt.
**anonym**



Als ich das Feedback der Ausgabe 6+7/89 las, blieb mir fast die Spucke weg. Da fordert doch allen Ernstes ein Leser von Ihnen "Nazi-Software" ganz normal zu testen, als ob so eine Schweinerei das normalste der Welt sei.

Wenn man dann noch von Hetze gegen solche braunen Programme spricht, drängt sich einem die Frage auf, ob dieser Leser im Geschichtsunterricht eigentlich geschlafen hat. Außerdem ist es ja wohl besonders verwerflich, wenn man diese braune Sch.... auch noch aus ideellen Gründen programmiert. Ich finde es eigentlich schade, daß diese Programmierer Ihr Können an so etwas verschwenden (aber wahrscheinlich haben die sowieso kein Gewissen).

Man sollte endlich einsehen, daß Ausländer Mitmenschen sind, die es zu integrieren gilt. Vielleicht sollte man mal ein Programm veröffentlichen, das endlich aufräumt mit diesen falschen Vorurteilen.

An die ASM-Redaktion habe ich den Vorwurf zu richten, daß Sie dieses Problem viel zu lasch angeht. Die Antwort auf besagten Leserbrief war sehr, sehr kurz. Ganze elf Zeilen ist es Ihnen Wert zu so einer Frechheit Stellung zu nehmen. Dieser Brief war für alle Ausländer und Nazi-Verfolgten ein Schlag ins Gesicht !!! Aber wahrscheinlich ist es Ihnen mehr wert solche Leser zu behalten, als endlich einmal Farbe zu bekennen.

Vielleicht sollten Sie dem Thema Nazi-Software den Stellenwert einräumen, den Sie dem Thema Raubkopien widmen. Denn die Gefahr droht durch rechte Neo-Faschisten und nicht durch Raubkopierer.

Mir jedenfalls wird schon schlecht, wenn Nazis wie Schönhuber (Republikaner), Dr. Gerhard Frey (DVU) und Mußgnug (NPD) abends meinen Bildschirm braun färben.

Ich hoffe, daß Sie meinen Leserbrief zur Diskussion stellen und erwarte, daß auch andere ASM-Leser auf's Schärfste gegen "Spiele" wie "Anti-Türken-Test" etc. vorgehen. Bitte stellt jeden zur Rede (wenn möglich), der solche "Spiele" anbietet.

Mit freundlichen Grüßen,

Wolfgang

P.S.:
Noch ein Wort zu Stefan Jahnel: Du bedauerst, daß man solche "Programme" hier nicht spielen darf (aber anscheinend spielst du sie doch ?!). In der Beziehung bin ich froh, daß wir die BPS haben, die allerdings vor Bürokratie fast handlungsunfähig ist. Ich meine, daß Nazi-Software und Kriegssimulationen endgültig verboten werden müßen, gerade in der Zeit, in der ein Michail Gorbatschow die Welt in Atem hält.

**Alle diejenigen, die an unserer Demo-Competition teilnehmenn wollen, seien nochmal erinnert: Einsendeschluß ist der 31. 8. 89!**

## „Lostrommel?"

...Da hätt' ich noch eine Frage zu dem Feedback. Druckt Ihr die Briefe aus, wenn die Leser sie möglichst lustig oder locker schreiben. Oder zieht Ihr sie einfach nur heraus. Ich glaube, Ihr lest die Briefe alle durch, und dann steckt Ihr sie in eine Lostrommel und zieht sie heraus. Oder macht Ihr das anders?...

**Vinzenz van Dyck, Ampling**

*(Anm. d. Red.: Ja, wir machen das anders. Wie genau, das verraten wir aber nicht (vielleicht wissen wir's ja selbst nicht so genau...), sondern überlassen es Euch, das herauszufinden. Schließlich ist es für uns sehr interessant zu sehen, was Ihr Euch alles so an Strategien einfallen laßt... (ähem).)*

## „Noch mehr Reime"

... Das Wasser ist trüb, die Luft ist rein, Atari muß ertrunken sein...
Liegt ein Atari tot im Keller, war ein Amiga wieder schneller.
...Vor ein paar Monaten kam eine Sendung in West 3, nämlich Highscore. Tja, und wen seh'ich da, die Martina, und zwar die Martina Strack, wenn ich mich nicht getäuscht habe. Sie stellte gerade ein Spiel vor: Zany Golf. Das ist ja noch ganz normal, aber wie kommt das, daß sie das Spiel in dieser Sendung zu einem Super-Game erklärte und dann in der ASM-Ausgabe 4/89 zu einem Flop machte?...

**Empire of Light**

*(Anm. d. Red.: Du hast Dich nicht getäuscht, es war die Martina. Bloß hat sie auch in der Highscore-Sendung ZANY GOLF als Flop-Game beschrieben (miese Steuerung, falsche Perspektive usw.). Wir wissen ja nicht, wie Du darauf kommst, daß sie ZANY GOLF als Super-Game beschrieben hätte ... Deine Reime werden ja hoffentlich die Atari-User nicht auf die Palme bringen, oder doch?)*

## „Themen"

Ich lese nun schon seit einiger Zeit Ihre Zeitschrift, und habe mich nun doch endlich entschlossen, einen Leserbrief zu schreiben, um einige Punkte aufzubringen:

1. Ich lese immer wieder, Ihre Zeitschrift sei anscheinend für 14jährige ausgelegt. Nun, ich bin 21, Informatik-Student, und lese Ihre Zeitschrift mit großem Vergnügen. Seit Sie Spacerat eingeführt haben, haben Sie Ihre 2. Position noch verstärkt. Der erste Platz gebührt der britischen Zeitschrift ACE, aus dem einfachen Grund, daß die besprochenen Spiele von allen angesehen werden und das Resultat also nicht von den Ansichten eines einzelnen Testers verfälscht werden kann.
2. Extremistische Software. Das ist doch gar kein Thema, oder? Ich verwende einen Hp Vectra AT und habe noch kein solches Programm gesehen, aber es würde sofort in den Müll wandern. Gibt es wirklich intelligente Menschen (wozu wir wohl die meisten Programmierer zählen dürfen), die sich solchen Blödsinn ansehen?
3. Todesstrafe. Was hat dieses Thema eigentlich in einer (hoffentlich) neutralen Computerzeitschrift zu suchen? Ich darf dazu nur sagen, daß die Todesstrafe nicht etwa aus humanitären Gründen abgeschafft wurde (Drogenhändler und Bombenleger sind nun mal keine Menschen), sondern weil leider immer die Möglichkeit eines Justizirrtums vorliegt. Peinlich, wenn man den Falschen hängt...
4. Euer Vorwort zur Ausgabe Juni/Juli '89. Ja, es ist schrecklich, wenn sich Menschen wie Tiere gegenseitig erdrücken, aber was hat das mit Computern zu tun? ASM ist eine prima Zeitschrift – bitte kümmern Sie sich aber nur um Computer!
5. Noch eine Bitte zu Adventure-Lösungen: Bitte, drucken Sie doch keine Komplett-Lösungen! Wenn man sich an einem Problem festgebissen hat, will man nur die Lösung zu diesem Problem haben – alles weitere würde den Spielspaß nur verderben. Wie wäre es, kodierte Lösungen zu diversen Problemen abzudrucken? So könnte man nicht versehentlich zuviel lesen.
6. Die liebe BPS. Ich weiß, wir können daran nichts ändern, aber ich persönlich finde es eine Frechheit, uns vorzuschreiben, welche Programme wir spielen dürfen und welche nicht. Na schön, manche Spiele sind etwas geschmacklos, aber ich kenne keinen, der nicht die Wirklichkeit von ein paar bunten Punkten auf einem Computermonitor unterscheiden kann. Im Fernsehen werden täglich Menschen zerstückelt, erschossen, verbrannt – und das nur in den Nachrichten. Vor allem von Simulatoren sollte die BPS ihre klebrigen Finger lassen – Kampfflugzeuge sind nun einmal für den Krieg gebaut.
7. Lieber Herr Manfred Kleimann, ich weiß, daß Sie unter anderem für das Vorwort verantwortlich sind, aber es ist recht bekannt, daß Photos (vor allem relativ schlechte) ausgesprochene Abneigungen erzeugen können. So photogen sind Sie nun auch wieder nicht, also lassen Sie bitte dieses Photo aus dem Vorwort!

Zum Schluß spreche ich noch einmal meine Anerkennung in verschärfter Form an Spacerat aus...

**Klaus Breuer, Amberg**

*(Anm. d. Red.: Wir finden, daß extremistische Software sehr wohl ein Thema ist. Bisher gibt es nur sehr wenig derartige Software auf PC (wenn überhaupt?), dafür aber um so mehr auf C-64. Auch die Todesstrafe ist für uns ein Thema. Aus welchem Grund sollten Computerspiele losgelöst von gesellschaftlichen Problemen betrachtet werden, wenn doch gerade Computerspiele oft derartiges zum Thema haben (z.B. „Geiselnahme"?) Da diese Themen in Computerspielen „verarbeitet" werden, sollte man durchaus auch darüber diskutieren können. Zur BPS: Da Sie ja über 18 sind, spielt die Indizierung für Sie ja keine Rolle mehr. Indiziertes darf nämlich nur Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden. Sie dürfen solche Spiele also kaufen.)*

# Stuntman in Action

**Programm:** Nitro Boost, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 50 DM, **Hersteller:** Codemasters, **Muster von:** Codemasters.

Wer hat nicht schon immer die Stuntman in ihren halsbrecherischen Szenen bewundert? Nun denn, die Gelegenheit dazu bietet Ihnen jetzt **CODEMASTERS** mit dem neuen Programm **NITRO BOOST**. Nehmen Sie Platz in Ihrem Stunt-Car und anschließend im Rennboot. Einmal drin in diesem Ding, können Sie so ziemlich alle Verkehrs- und Anstandsregeln außer acht lassen und losheizen, was das Zeug hält.

Zunächst muß die erste Szene mit Ihrem Sportwagen im Wald gedreht werden. Doch nur drei Aufnahmen (gleich drei Leben) werden gestattet. Auf geht's. Joystick nach vorne, und die Karre düst los. Schon bald kommen die ersten Autos, auch von hinten, die Sie vom Weg abdrängen wollen. Da hilft nur eine Wumme, die die anderen von der Piste bläst. Aber gegen die Angreifer aus der Luft können Sie sich nur durch geschicktes Ausweichen wehren. Letztlich sind da noch die Hindernisse auf der Piste. Da ein Ausweichen nicht immer möglich ist, erlebt man hier bald einige res Hindernis tauchen noch Erdrisse auf. Diese sollte man möglichst schnell erkennen und umfahren.

Nach ein paar nervenaufreibenden Versuchen ist dann die erste Szene im Kasten. Nun geht es im Rennboot auf dem Wasser weiter. Hier gilt der gleiche Grundsatz: so schnell und unversehrt wie möglich ans Ziel kommen. Hier geht's natürlich ebenfalls gut ab. Insgesamt wollen sieben Szenen gedreht werden. Das verspricht siebenmal Action. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad auch nicht zu hoch, daß man wieder „zu schwierig" stöhnen könnte. Das Game ist wirklich gut spielbar. An die Steuerung und den meist umherfliegenden oder -rutschenden Wagen muß man sich zwar erst gewöhnen. Aber dann hat man alles gut im Griff. Auch bei Grafik und Sound haben die Programmierer gute Arbeit geleistet. Die Hintergrundlandschaft, die man durchfährt, scrollt flüssig von oben nach unten. Zwar wurde die Grafik etwas einfacher gestaltet. Schön, farbenfroh und detailliert ist sie aber trotzdem geworden. Flakkern ist mir nicht aufgefallen. Während des Spiels düdelt eine ganz nette, wenn auch nicht umwerfende Melodie mit, die ein bißchen unterhält. Nix Be-




*Colt Sievers könnt's nicht besser!* *Foto: ST*

Überraschungen. Manche Teile lassen das Auto erst mal eine Weile schleudern, bevor man weiterfahren kann. Bei aller Vorsicht sollte man zwei Dinge nicht vergessen. Zum einen liegen da ein paar Nitro-Kanister herum, die man mitnehmen sollte. Zum anderen fährt man gegen die Zeit. Schleichen und defensiv Fahren helfen also nix. Weiterhin können manche Ekken nur durch einen waghalsigen Sprung über eine Sprungschanze bezwungen werden. Das geht aber nur, wenn das Türbosymbol aufleuchtet. Dann reicht die Antriebskraft aus, um heil zu landen. Andernfalls gibt's einen Crash. Als weiteres sonderes, dafür auch nicht besonders schlecht. Wichtiger ist aber eigentlich der Spaß, den man bei diesem Spiel hat. Den hat man auch eine ganze Weile. NITRO BOOST macht einfach Spaß, auch wenn's ein bißchen an *SPY HUNTER* erinnert. Aber das macht nichts. Hauptsache man hat seine Freude, und die zu einem vergleichsweise günstigen Preis. Ich würde es mir mal ansehen. *nma*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 8 |
| **Spielablauf** | 8 |
| **Motivation** | 8 |
| **Preis/Leistung** | 9 |

# In den Schlaf geboxt

**Programm:** The Champ, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum (in Kürze), **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Linel, **Muster von:** 23

Boxspiele auf dem Computer sind stellenweise ein geeignetes Mittel, um Aggressionen abzubauen. Das hat sich wahrscheinlich auch **LINEL** gedacht, als sie **THE CHAMP** herausbrachten. Kann man aber nicht andererseits Aggressionen bekommen, wenn man sieht, was hier als Gegenleistung fürs Geld geboten wird? Nach einer Wahnsinns-Anfangszeremonie mit dem Rocky-II-Thema wird man recht bald von der entstandenen Vorfreude wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgebracht. Doch vorher kann man noch zahlreiche Einstellungen vornehmen. Wahlweise kann man gegen den Compi oder einen zweiten Mitspieler fighten. Nach der Highscore- und Weltrangliste kann man zu den wesentlichen Dingen kommen. Die Anfänger wählen zunächst Sparring, was man sich aber im Grunde genommen schenken kann. Wichtig ist vielleicht, ob man zwischen den Kämpfen trainieren möchte. Denn das muß im Anfangsmenü eingestellt werden. Anschließend wählt man den oder die Boxer, und es kann endlich losgehen. War man bis hierhin noch halbwegs zufrieden, kommt nun die herbe Enttäuschung.

Statt im Boxring trifft man den Gegner zunächst auf der Straße. Ein paar hupende Autos und andere Nebengeräusche sollen einen „Streets of Harlem"-Effekt erzeugen. Das geht ja noch und wirkt ja auch, aber diese Boxer... Die beiden hampelmannartigen Boxer hüpfen mit der langweiligsten und schlimmsten Animation über den Bürgersteig. Dabei versuchen sie sich gegenseitig mit Schlägen zu versorgen. Doch eine schnelle Reaktion kann man sich schenken. Hier geht alles im Schlafwagentempo ab. Grausam, man glaubt, die Zeit



wäre 1986 stehengeblieben. Weiterhin hatte ich keine Mühe, meinen Gegner innerhalb der ersten Runde ins Reich der Träume zu schicken. Die verbleibende Kraft wird während des Gefechts in einem Energiebalken angezeigt. Zusätzlich gibt's pro Schlag einige Zähler auf das Punktekonto.

Sofern man die Trainingsoption nicht ausgeschaltet hat, geht es jetzt ins Trainingslager. Hier hat man die Möglichkeit, seine Kondition zu verbessern. Zunächst geschieht dies mit Seilspringen. Per Joystickbewegung nach oben springt der Boxer. Andernfalls verheddert er sich und fällt hin. Beim Sandsackschlagen werden die jeweiligen Schlagfolgen trainiert. Ein Boxer schlägt eine Folge, die man dann nachschlagen muß. Nach drei Fehlern ist hier




*Fotos: Amiga*

Schluß. Letzten Endes darf man noch den Punchingball bearbeiten. Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muß man möglichst viele Schläge machen. Dabei ist die richtige Schlagfolge (rechts-links) wichtig.

Dann endlich geht's in den Ring. Die Hintergrundgrafik wird geringfügig besser, aber die Boxer sehen immer noch so schlimm aus wie vorher. Ab und zu funkt der Ringrichter mal dazwischen, doch spannender wird es auch nicht. Das einzig Interessante und gut Gelungene ist das An- bzw. Auszählen beim K.O. Es klingt gut, und täuscht einen Moment lang über den langweiligen Rest des Spieles hinweg. Danach ist alles vorbei.

Fazit: die Möglichkeiten des Amiga wurden nur in bezug auf den Sound ausgenutzt. Grafisch bleibt das Spiel um Längen hinter entsprechenden Boxprogrammen z. B. auf dem C-64 zurück. Gerade mit der Grafik hätte man das Spiel interessant und spannend machen können. Aber wenn ich sehe, was hier daraus gemacht wurde, kann man nur vom Kauf abraten. *nma*

| | |
|---|---|
| **Animation** | 5 |
| **Sound** | 8 |
| **Realitätsnähe** | 6 |
| **Spaß/Spannung** | 4 |
| **Preis/Leistung** | 5 |



# 007™ LEBT GEFÄHRLICH!

**Programm:** Lizenz zum Töten, **System:** Amiga (angesehen), Atari ST, PC, C-64, Amstrad, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Bomico.

Rechtzeitig zum Start des neuen James Bond Filmes am 15. August hat **DOMARK**




nun die Computerumsetzung herausgebracht. Gemäß dem deutschen Titel nennt sich das Programm **LIZENZ ZUM TÖTEN**. Dies ist nun schon die vierte Umsetzung der Handlung eines James-Bond-Filmes auf die Compis, und es scheint, als wäre sie auch diesmal sehr gut gelungen (was man ja von den anderen Remakes nicht immer behaupten kann). Das Haus Bomico stellte der ASM exklusiv das Programm in der Amiga-Version mit deutscher (!) Anleitung zur Verfügung.

Im neuesten Abenteuer des unerschrockenen Abenteurers und Frauenhelden haben Sie das Ziel, den „fiesen" Drogenschmuggler Sanchez fertigzumachen. Doch der ist noch nicht an Ort und Stelle. Folglich müssen Sie sich erst einen Weg zu ihm bahnen. Auf dem Weg zu Sanchez geht es über Cray Cay, über die Bucht von Miami und auch mal ins Wasser.

***»Hier gibt's Action auf dem Screen, wie sie selbst James Bond nicht wilder erlebt. Ein Superprogramm, das sämtliche Vorgänger in den Schatten stellt.«***

Die Handlung des Spieles teilt sich in drei „Szenen" auf. Szene 1 mit drei Levels, Szene 2 mit zwei Levels und Szene 3 mit dem letzten Level, dem Finale. Klarer Fall, daß in jedem Level heiß gekämpft werden muß.
Aber der Reihe nach: Zu Beginn fliegen Sie zusammen mit Felix im Helicopter tief über Cray Cay. Dabei müssen Sie die feindlichen Geschützstellungen niederballern und sämtlichen Hindernissen ausweichen. Im zweiten Level tritt Bond persönlich in Aktion und sucht Sanchez. Doch seine Handlanger ballern auf Bond, was das Zeug hält. Mit wenig Munition ausgestattet muß sich der arme Kerl durchs feindliche Gebiet kämpfen. Zusatzmunition kann dabei aufgesammelt werden. Am Ende des Levels wartet Felix mit dem Hubschrauber auf Bond. Wer bis dahin gekommen ist, hat schon eine Menge Action hinter sich. Im dritten Level muß sich James auf halsbrecherische Art auf Sanchez' Flugzeug stürzen, um dort sein Schlepptau zu befestigen.

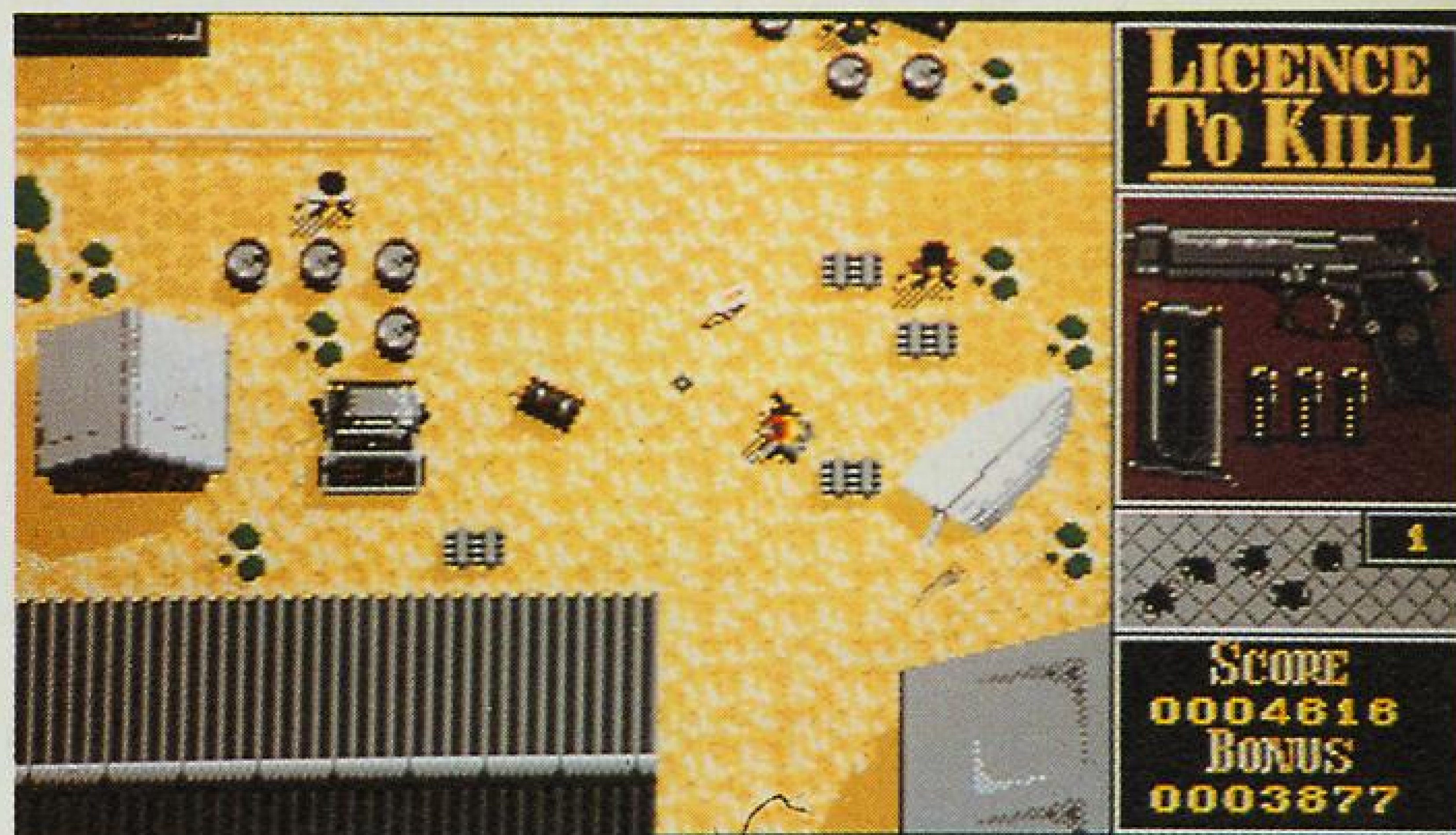



*Helikopterfliegen ist gefährlich!* *Fotos (2): Amiga*

Hat man dieses mordsschwere Unternehmen geschafft, geht es in die zweite Szene. Hier muß Bond im ersten Level einen Wasserabwurf der Drogenschmuggler stören. Da dies den Schmugglern überhaupt nicht gefällt, werden Taucher auf Bond angesetzt. Bond muß so lange durchhalten, bis das Flugzeug den „Stoff" abwirft. Im zweiten Level geht's genauso rund. 007 hängt sich an das Wasserflugzeug und funktioniert seine Füße als Wasserski um. Doch vor den Hochgeschwindigkeitsbooten muß er sich in Acht nehmen. Diese wollen ihm an den (hoffentlich gewaschenen) Kragen.

Nun geht's zum Finale. Die Drogenfabrik von Sanchez ist zerstört, doch der Gangster ist entkommen. Jetzt will er mit seinen Lastwagen über die Grenze flüchten. Klar, daß 007 das verhindern muß. Alle Laster müssen zerstört werden, bis Sanchez erreicht ist. Ja, und dann ... ist Sanchez dran.

Aber, wie schon gesagt: der Weg bis dahin ist weit und verdammt schwierig. Ab dem zweiten Level geht's höllisch rund, daß man sich schnell die Finger am Joystick naßschwitzt. Was ich bis jetzt gesehen habe, hat mich bereits voll zufriedengestellt. Von der Grafik her ist das Spiel sehr gut geworden, es gibt schöne Sprites und hübsche Farben. Die Animation ist glücklicherweise ebenso gelungen, das Scrolling natürlich auch. Das Ganze wird von einem guten Sound gekrönt. Während Timothy Dalton mit schußbereiter Waffe den Spieler anschaut, tönt die digitalisierte Filmmusik aus dem Lautsprecher. Spielbar ist LIZENZ ZUM TÖTEN auch, wenngleich es ziemlich schwierig ist. Doch das ist der Garant für eine langanhaltende Motivation. Mir hat's Spaß gemacht, und ich werde noch lange daran sitzen.




*Verdammt, wohin mag sich Sanchez geflüchtet haben?*

Den Film werde ich mir als James-Bond-Fan sowieso anschauen. *nma*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **10** |
| **Sound** | **9** |
| **Spielablauf** | **10** |
| **Motivation** | **10** |
| **Preis/Leistung** | **10** |

# Stressige Sabotage

**Programm:** Navy Moves, **System:** Amiga (getestet), C-64 (Cass. + Disk) (getestet), Spectrum 48K/+2/+3 (Cass. + Disk), Schneider CPC 464, 664, 6128 (Cass. + Disk), MSX, MSX 2, PC, Atari ST, Preis: Zw. 28 und 75 DM, **Hersteller:** Dinamic Software, **Muster von:** 7, 21.

Getreu dem Motto „In jedem Spieler steckt ein Rambo" hat **DINAMIC SOFTWARE** ein Actionspiel veröffentlicht, das die Kämpfernaturen erfreuen wird: **NAVY MOVES.** Ähnlich wie in *Saboteur* übernehmen Sie die Rolle eines Eindringlings, der hier ein Atom-U-Boot ausfindig machen und zerstören soll. Hört sich beinahe nach dem Drehbuch für Rambo IV an, oder?
Wie dem auch sei, in diesem Spiel geht's rund. Aber der Reihe nach: Der eigentliche Spielablauf gliedert sich in zwei Teile. Im ersten Teil müssen Sie den Rambo mit heiler Haut durch drei teilweise verdammt schwierige Zonen steuern. In der ersten Zone schippern Sie mit Ihrem Schlauchboot bei Nacht durch ein mit Minen übersätes Gewässer. Ich habe zwar noch nie gesehen, daß ein Schlauchboot springen kann, aber hier geht's offenbar. Zunächst müssen die Minen mit feinstem Fingerspitzengefühl übersprungen werden. Kollidiert man, so wird das Boot in zwei Teile zerfetzt, und der Rambo fliegt im hohen Bogen ins Wasser. Dann wird man von „feindlichen Kampfeinheiten" auf Booten angegriffen, von vorne und von hinten. Man muß sich blitzschnell umdrehen, feuern und daraufhin ducken. Ein echter Streß! Man muß ständig nach rechts und links blicken und dabei reflexartig reagieren. In der zweiten Zone geht's dann auf Tauchstation, denn der Eingang zur Basis muß ausfindig gemacht werden. Aufpassen muß man hier auf die gefährlichen Haifische, deren Kontakt tödlich verläuft. Hat man das geschafft, geht's in die dritte und letzte Zone im ersten Teil. Ziel ist es, nun ins Atom-U-Boot einzudringen. Riesige Muränen und anderes Ungeziefer wollen in diesem Abschnitt dem Rambo an den Kragen. Ich vermute ganz stark, daß man nun das Password für den zweiten Teil bekommt. Denn darüber schweigt sich die Anleitung ein wenig aus.
Hier geht's dann genauso wüst ab! Jetzt befinden Sie sich im U-Boot. Die Bombe muß möglichst schnell im Unterbau des Reaktors angebracht werden. Danach muß das U-Boot gestoppt und an die Oberfläche gebracht werden. Sofern man noch am Leben ist, übersendet man den in der Anleitung angegebenen Geheimcode. Sogleich kommt ein Kamerad herbeigeeilt, der den Rambo retten will. Doch bis dahin ist es wie üblich ein weiter Weg. Das U-Boot ist riesig und die Anzahl der Matrosen und Soldaten hoch. Deswegen wurde dem Fighter auch ein Gewehr sowie ein Flammenwerfer mitgegeben. Schaltet man auf den Flammenwerfer um, wird es bestialisch: Jeder getroffene Gegner wird zur lebenden Fackel und scheidet dahin. Schießt man dagegen mit dem Gewehr, so spritzt Blut aus dem Gegner, bevor er mit einem „Aarrgh" auf den Lippen stirbt.
Davon abgesehen hat man im Spiel alle Hände voll zu tun und jede Menge Lokalitäten zu durchleuchten. Bis auf den immensen Schwierigkeitsgrad ist die Motivation nämlich sehr hoch. Bei der getesteten Amiga-Version wird die Freude am Spielen durch sehr gute Grafik unterstützt. Diese ist sehr detailliert und farbenprächtig (beim 64er leichte Abstriche). Bloß die Animation könnte eine Spur besser sein. Der Sound ist ebenso gut. Eine schöne Melodie fetzt zu Beginn los (beim 64er klingt es lächerlich), und die guten Soundeffekte begleiten das ganze Spiel. Man hat den Eindruck, daß hier wirklich anständige Arbeit geleistet wurde. *nma*

| | Amiga/C-64 |
|---|---|
| **Grafik** | 9/8 |
| **Sound** | 9/6 |
| **Spielablauf** | 9/8 |
| **Motivation** | 8/8 |
| **Preis/Leistung** | 9/8 |



*Foto Amiga*

# Gefährlich fürs Auge

**Programm:** Rick Dangerous, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider (alle Cass. + Disk), Atari, Amiga, Atari ST, PC, **Preis:** Ca. 32 DM (Cass.), ca. 50 bis 75 DM (Disk), **Hersteller:** Firebird, **Muster von:** Microprose.

Mit **RICK DANGEROUS** von **FIREBIRD** liegt ein weiteres Spiel der Kategorie Hüpf-Kletter-Sammel vor. Man könnte fast meinen, ein Rekord solle gebrochen werden, sooo viele Spiele dieser Art gibt es schon. Wer aber immer noch nicht genug hat, soll hier erfahren, was er für sein Geld bekommt.
Zunächst einmal trötet nach dem Laden eine angenehme Melodie aus dem Lautsprecher, die leider im Spiel irgendwann verebbt. Nach kurzem Blick in die Anleitung findet man sein Spielziel. Rick, der furchtlose Abenteurer, soll im Auftrage des Britischen Museums das Juwel von Ankhel finden. Daher rennt er nun in irgendwelchen düsteren und gefährlichen Höhlen herum, um dem kostbaren Stück auf die Spur zu kommen. Ein kurzer Druck auf die Feuertaste, und die erste Höhle (mit *einem* Weg und *einem* Ausgang) erscheint. Der riesige Stein, der Rick hinterherrollt, gibt einen Vorgeschmack auf die kommenden 80 Bilder (bei den 16-Bit-Versionen etwa 130). Man hat es nicht leicht, sich gegen die unzähligen Feinde zur Wehr zu setzen. Zwar hat Rick eine Wumme, aber diese nur sechs Patronen. Auch die sechs Dynamitstangen, mit denen man sich bestimmte Wege freisprengen kann, sind schnell verbraucht. Zur Bewältigung der Aufgabe stehen weiterhin sechs Leben zur Verfügung. Bloß eines fehlt: die Ladung Kaffee, die den Spieler wachhält.
RICK DANGEROUS ist nicht gerade eines der Spiele, die zu Jubelschreien hinreißen. Die Labyrinthe sehen nicht gerade aufregend aus. Die Höhlen, die ich sehen konnte, hatten meistens nur zwei Ausgänge, diese auch noch in der gleichen Richtung. Wie langweilig. Überhaupt: Außer Herumlaufen, Gegner kampfunfähig machen und Bonusgegenstände einsammeln passiert nichts. So etwas motiviert nicht besonders. Das Programm erinnert eher an einen mißlungenen '89er Remix eines '83 Labyrinthspieles als an eine Neuheit auf dem Softwaremarkt. Wer's nicht glaubt, muß es sich nur ansehen. Die Bewertung spricht (hoffentlich) für sich... *nma*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 6 |
| **Sound** | 6 |
| **Spielablauf** | 4 |
| **Motivation** | 5 |
| **Preis/Leistung** | 5 |




*Indiana Jones im Kleinformat* *(Foto: C-64)*

# HOTLINE

## TOP 30 im Aug./Sept.

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

| Aktuelle Plazierung | Letzte Plazierung | Spiel | System | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | MicroProse Soccer | C-64/Spectrum/Amiga/ST | MicroProse |
| 2 | 17 | Blood Money | Amiga | Psygnosis |
| 3 | 5 | L.E.D. Storm | Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum | U.S. Gold |
| 4 | 1 | Populous | Amiga/ST | Electronic Arts |
| 5 | 2 | Dragon Ninja | C-64/Amiga/ST/Amstrad/Spectrum | Ocean |
| 6 | 9 | Ballistix | Amiga/ST | Psyclapse |
| 7 | 4 | Robocop | C-64/Amstrad/Spectrum/ST | Ocean |
| 8 | – | Bio Challenge | ST/Amiga | Palace |
| 9 | – | Kick Off | ST/Amiga | Anco Software |
| 10 | 6 | WEC Le Mans | Amiga/ST/Amstrad/C-64/Spectrum | Ocean |
| 11 | 10 | Die Fugger | C-64/Amiga/ST/PC | Bomico (ehem. ASM-Microw.) |
| 12 | 3 | R-Type | Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum | Electric Dreams |
| 13 | 11 | Last Ninja II | C-64 | System 3 |
| 14 | 30 | Vindicators | ST/Amstrad/C-64/Spectrum | Domark/Tengen |
| 15 | 12 | Elite | Amiga/ST/PC/C-64/Amstr./Spec./App. II | Firebird |
| 16 | 21 | Super Hang On | ST/Amiga/C-64/Spectrum/Amstrad | Electric Dreams |
| 17 | 7 | Hostages | Amiga/ST/C-64/PC | Infogrames |
| 18 | 18 | International Karate + | Amiga/ST/C-64/Spectrum/Amstrad | System 3 |
| 19 | wieder drin! | Purple Saturn Day | ST/Amiga/PC/Amstrad | Exxos/ERE Inform. |
| 20 | 22 | Space Harrier | Amiga/ST/C-64/Spectrum/Amstrad | Elite |
| 21 | 16 | Falcon F-16 | PC/Atari ST/Amiga | Spectrum Holobyte |
| 22 | 25 | Human Killing Machine | C-64/Spectrum/Amiga/Amstrad | U.S. Gold |
| 23 | 15 | Leisure Suit Larry II | PC/Atari ST | Sierra On-Line |
| 24 | – | Tiger Road | C-64/Spectrum/Amstrad/ST | Capcom/Go! |
| 25 | – | Crazy Cars II | ST/Amiga/PC/Amstrad/Spectrum | Titus Software |
| 26 | 27 | Litti's Hot Shot | C-64 | Gremlin |
| 27 | 23 | Grand Monster Slam | Amiga/PC/ST | Golden Goblins |
| 28 | – | Space Quest III | PC | Sierra On-Line |
| 29 | – | Archipelagos | ST/Amiga/PC | Logotron |
| 30 | – | Techno Cop | ST/Amiga/C-64/Amstrad | Gremlin |

### Top Ten/C-64

| | |
|---|---|
| 1 MicroProse Soccer | MicroProse |
| 2 L.E.D. Storm | U.S. Gold |
| 3 Dragon Ninja | Ocean |
| 4 R-Type | Electric Dreams |
| 5 Last Ninja II | System 3 |
| 6 Robocop | Ocean |
| 7 Die Fugger | Bomico |
| 8 Hostages | Infogrames |
| 9 Litti's Hot Shot | Gremlin |
| 10 Vindicators | Domark/Tengen |

### Top Ten/ST

| | |
|---|---|
| 1 Populous | Electronic Arts |
| 2 Ballistix | Psyclapse |
| 3 Dragon Ninja | Ocean |
| 4 Bio Challenge | Palace |
| 5 WEC Le Mans | Ocean |
| 6 L.E.D. Storm | U.S. Gold |
| 7 Purple Saturn Day | Exxos/ERE |
| 8 Hostages | Infogrames |
| 9 Leisure Suit Larry II | Sierra On-Line |
| 10 Super Hang On | Electric Dreams |

### Top Ten/Amstrad

| | |
|---|---|
| 1 L.E.D. Storm | U.S. Gold |
| 2 WEL Le Mans | Ocean |
| 3 Robocop | Ocean |
| 4 Dragon Ninja | Ocean |
| 5 Vindicators | Domark/Tengen |
| 6 R-Type | Electric Dreams |
| 7 Super Hang On | Electric Dreams |
| 8 Elite | Firebird |
| 9 Space Harrier | Elite |
| 10 Renegade III | Imagine |

### Top Ten/Spectrum

| | |
|---|---|
| 1 MicroProse Soccer | MicroProse |
| 2 WEC Le Mans | Ocean |
| 3 Dragon Ninja | Ocean |
| 4 Batman | Ocean |
| 5 L.E.D. Storm | U.S. Gold |
| 6 R-Type | Electric Dreams |
| 7 Robocop | Ocean |
| 8 Super Hang On | Electric Dreams |
| 9 Bomb Jack | Encore |
| 10 Tiger Road | Capcom/Go! |

### Top Ten/Amiga

| | |
|---|---|
| 1 Blood Money | Psygnosis |
| 2 MicroProse Soccer | MicroProse |
| 3 L.E.D. Storm | U.S. Gold |
| 4 Kick Off | Anco Software |
| 5 Ballistix | Psyclapse |
| 6 Dragon Ninja | Ocean |
| 7 WEC Le Mans | Ocean |
| 8 Bio Challenge | Palace |
| 9 R-Type | Electric Dreams |
| 10 Crazy Cars II | Titus Software |

### Top Ten PC

| | |
|---|---|
| 1 Falcon F-16 | Spectr. Holobyte |
| 2 Kings of the Beach | Electronic Arts |
| 3 Leisure Suit Larry II | Sierra On-Line |
| 4 Archipelagos | Logotron |
| 5 Hostages | Infogrames |
| 6 Space Quest III | Sierra On-Line |
| 7 Kings Quest IV | Sierra On-Line |
| 8 Elite | Firebird |
| 9 Purple Saturn Day | Exxos/ERE |
| 10 Battletech | Infocom |

# »Überraschungs-Ei«

**Programm:** Chariots of Wrath, **System:** ST (angeschaut), Amiga, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Impressions, Bexley, England, **Muster von:** [18].

Das sind ja gleich drei Sachen in Einem", entgegnet das Fernseh-Mädchen auf der Stelle hopsend mit einem Funkeln in den Augen seiner Mutter, wenn sie ein „Überraschungs-Ei" zum Nachtisch erhält. Gleich drei Spiele in Einem bietet uns auch der britische Newcomer **IMPRESSIONS** an. Der Titel dieser „Trilogie" **CHARIOTS OF WRATH.** Schenken wir uns die Story. Sie hat nämlich mit dem Spielablauf m.E. überhaupt nichts zu tun...
Tatsache ist jedoch, daß man in einen Fantasy-Königreich herumturnen muß, um die liebliche „Prinzessin Arthena aus dem Würgegriff des Barons" (O-Ton Anleitung) befreien muß. So beginnt man das dreigeteilte Game, nach der Einblendung des Lageplans, mit Teil 1 der Geschichte:
Die Wächter der Burg müssen beseitigt werden, um sich des ersten Teils der Odyssee zu entledigen. Die Burschen tauchen in einem Dungeon auf, das uns alle wohl an *Dungeon Master* oder *Galdregon's Domain* erinnern dürfte. Diese werden nun so schnell wie möglich, hier wiederum à la *Pardon* (Name v. d. Red. geändert!) abgeschossen. Zieht man hier zu langsam, ist's vorüber...
Spielvariante 2 (diese Teile wiederholen sich im Verlauf des Games!) beschäftigt uns mit der Aufgabe, eine Tür zu öffnen. Den Durchgang sichert man sich auf *Arkanoid*-Manier: Das Raumschiff verwandelt sich in eine Untertasse, mit der wir Steinchen für Steinchen aus dem Weg räumen. Ebenso erinnern die verschiedenen herunterfallenden Drehkörper stark an die obengenannte Breakout-Variante...
Den Hauptanteil des Spiels nimmt das vertikalscrollende Ballerspiel ein. Hier wird nach altbekannter Art und Weise alles abgenudelt, was sich bewegt. Man muß fairerweise sagen, daß durch die Vielzahl der Angreifer, die verschiedensten Alienformen, gute Zusatzbewaffnung und knifflig zu schlagende Endgegner (die Hüter des jeweiligen Levels) ein echte UKW („Ultra-Kurzweil") aufkommt! Auch technisch ist diese Passage durchaus ordentlich, läßt sich mit anderen Games dieser Art vergleichen und kann sehr gut mithalten.
Wer also noch nach einem Zeitvertreib auf seinem ST oder Amiga sucht, um Breakout, Shoot-Out und Arcade zu verbinden, kann sich CHARIOTS OF WRATH ja mal reinziehen (sofern dies vorm Kauf möglich ist!). Ansonsten kann man dem Game nur geringfügige Originalität und durchschnittliche Qualität attestieren. Beachtet man den Preis (besonders für die Amiga-Version), so geht eine Anschaffung eigentlich in Ordnung. Aber: Eine Offenbarung ist das IMPRESSIONS-Produkt wahrlich nicht.

*Manfred Kleimann*

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 5 |
| Spielablauf | 7 |
| Motivation | 7 |
| Preis/Leistung | 7 |








Echt grimmig sehen sie ja aus, die Gegner.

# IM BLICKPUNKT

## UBI's Neues:

## Knifflig, klangvoll & frivol

**Nachdem IRON LORD nun endgültig über die Bühne und auch SKATEBALL inzwischen für fast alle Rechner in Serie gegangen ist, wird bei der französischen Company UBI SOFT schon wieder fleißig an den nächsten Projekt gearbeitet. Wir konnten uns von B.A.T., dem neuesten Game, an Ort und Stelle einen ersten Eindruck verschaffen. Natürlich wollen wir nicht versäumen, Euch zu berichten, was wir aus Creteil, dem an Rande von Paris gelegenen Firmensitz des Unternehmens, für Euch mitgebracht haben.**

**B.A.T.** ist ein Adventure der neuen Strickart; das heißt, daß Action-Elemente ebenso wie ein Hauch Strategie in dem Programm verarbeitet wurden. Seinen Namen bezieht das Spiel im Französischen aus „Bureau des Affaires Temporelle", was soviel bedeutet wie „Ministerium für Zeitangelegenheiten". Nach einer englischen und deutschen Entsprechung wird noch gesucht. Wichtig ist eben, daß man auch hier die Abkürzung B.A.T. ableiten kann.

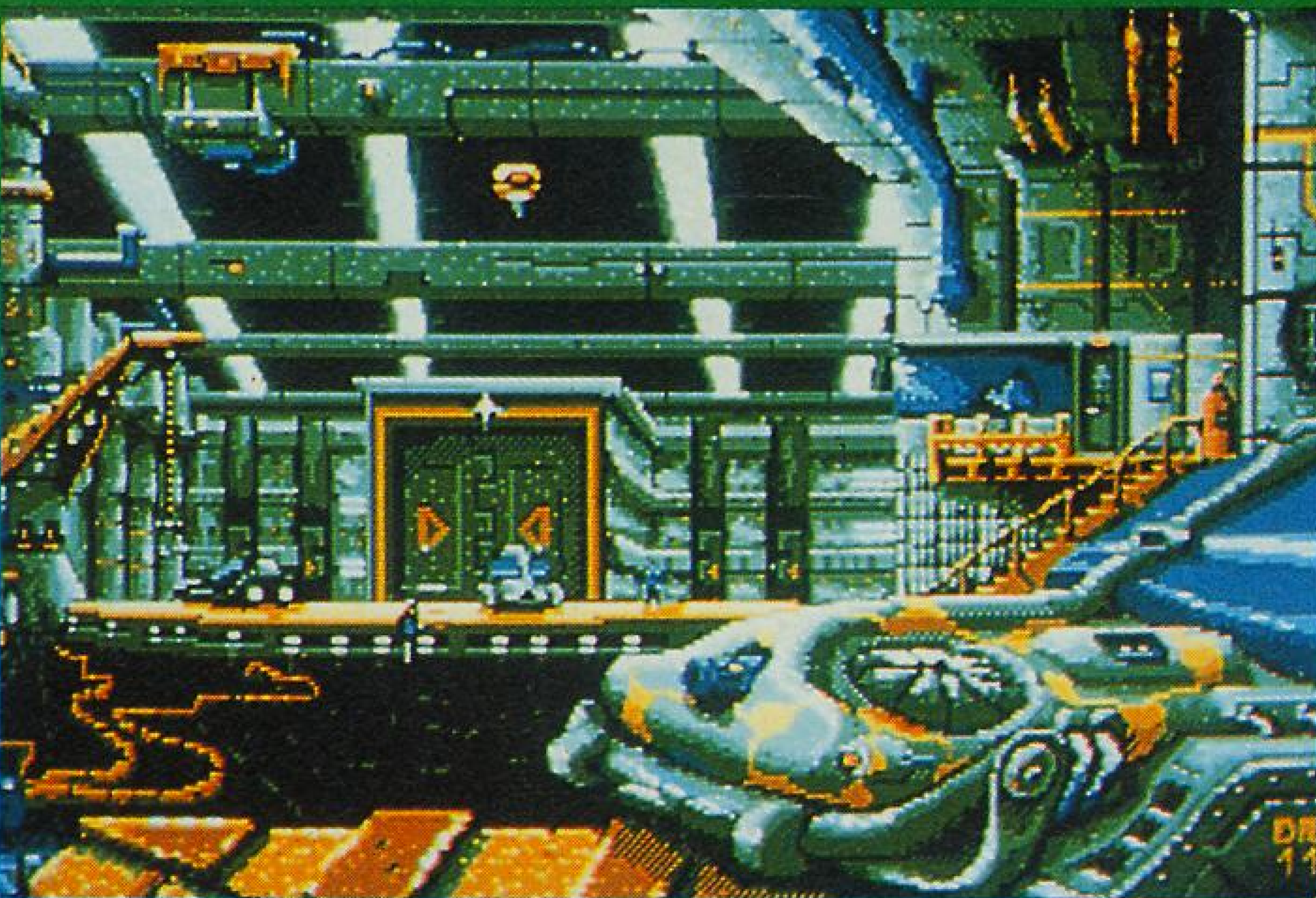
Was auf den Spieler zukommt, kann man nun bereits erahnen; das Ministerium für Zeitangelegenheiten, B.A.T., nämlich schickt den Spieler als einen hochqualifizierten Agenten auf eine Zeitreise in die Vergangenheit. Das Geschehen im 20. Jahrhundert handelt auf Selenia, einem von friedlichen Händlern bevölkerten Nachbarplaneten der Erde. Nun aber droht dem friedlichen Treiben ein Ende, denn Vrangor und sein Komplize Menigo, die Führer einer außerirdischen Rasse, terrorisieren die Selenianer und setzen alles daran, sie aus ihrer Heimat zu vertreiben. Gelänge ihnen ihr Vorhaben, so würden den beiden gleichzeitig die Rohstoffe des Planeten und damit die Herrschaft über die gesamte Galaxie in die Hände fallen.

Das darf natürlich nicht so sein, Grund genug also, daß auf Selenia schleunigst eingegriffen werden muß. Also geht man sofort an die Arbeit. Bertritt man den ersten der 110 verschiedenen Räume (insgesamt können 1500 Plätze untersucht werden), so wird man zunächst über die fantastischen Grafiken staunen, die, reich an Details und super gezeichnet, einiges erahnen lassen. Da bei unserem Besuch in Frankreich das Spiel noch nicht ganz fertiggestellt war, mußten oder besser: konnten wir die einzelnen Stationen des Programms der Reihe nach anwählen. Nachteil hierbei ist, daß man sich von den inhaltlichen Zusammenhängen des Games kein Bild machen kann. Dies ermöglicht andererseits aber schon einen recht guten Einblick in diejenigen Elemente eines Spiels, die immer wieder als erstes auffallen. Es sind die Grafik und der Sound, und beides ist sehr gut gelungen. Letzterer, der Sound, übrigens wurde mit einem eigens dafür entwickelten Programm erstellt; und: Die Mühe scheint sich gelohnt zu haben.

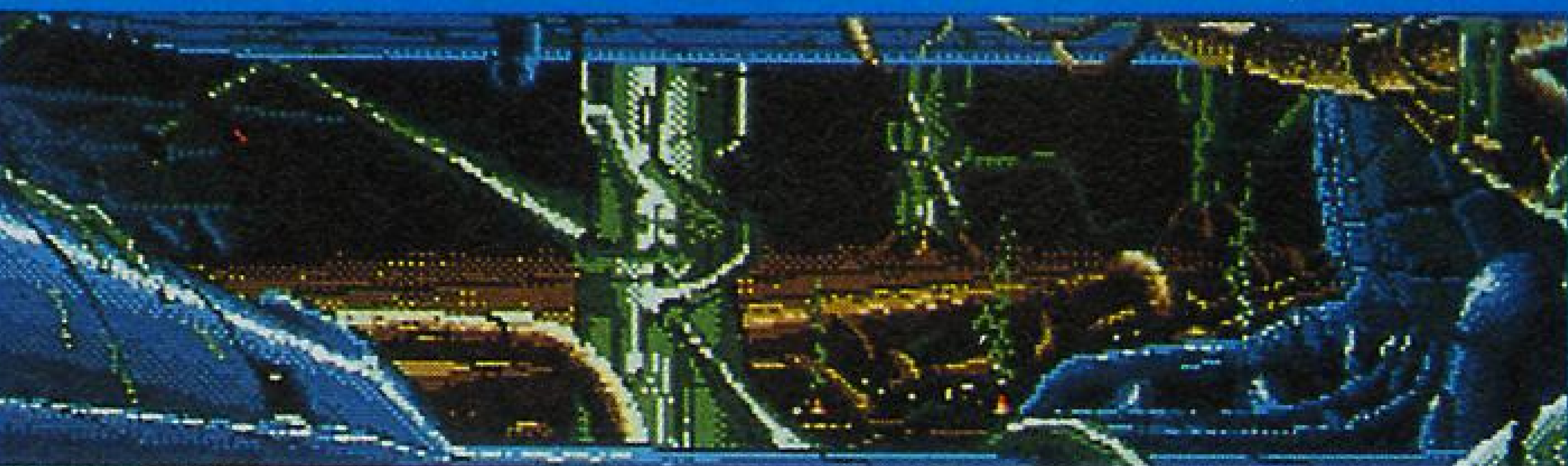




*Als kleine Einstimmung einige erste*



*Screenshots, fotografiert auf dem ST. Das fertige*





*Produkt reichen wir in einer der nächsten Ausgaben nach.*

Auf dem Arm trägt der Held des Geschehens einen Microcomputer, mittels dessen sich ein Bericht über gesundheitliche Verfassung, Kraftreserven und dergleichen mehr abrufen läßt. Gesteuert wird das zu gleichen Teilen in GFA-Basic und Assembler geschriebene Programm mit der Maus, und wer es einmal durchgespielt hat, wird auch danach nicht das Interesse verlieren; denn per Zufallsgenerator werden die Karten neu gemischt, will heißen, daß sich die Abläufe des Games bei jedem Neustart ändern.

Geplant sind übrigens jetzt schon Nachfolger von B.A.T., in denen der Teil-I-Held wieder zu Werke gehen soll. Erscheinen soll das Programm für Atari ST (drei Disks), Amiga (zwei Disks), IBM PC, C-64 und Amstrad, wobei sich die Preise je nach System zwischen 50 und 80 Mark bewegen werden.

Kleine Pikanterie noch zum Abschluß: Wem es gelingt, sich bis zu einem gewissen Punkt im Spiel voranzuarbeiten, der wird dort auf eine Dame des „horizontalen Gewerbes" treffen. Was man mit dieser anzustellen hat, dürfte klar sein. Bei gesunder Manneskraft und gutem Abschneiden (was in einem „Leistungs-Meter" angezeigt wird) erhält man von dem Mädel nützliche Informationen. Allerdings: Angesichts der Bundesprüfstelle in unserem schönen Lande und der vermeintlichen Prüderie in den Vereinigten Staaten soll hier wie da auf dieses frivole Feature verzichtet werden. Wer's also französisch mag, wird sich einen Original-Import besorgen müssen. Bleibt somit die Frage: „Sex oder Selters?"

**BERND ZIMMERMANN**

# Soccer Manager Plus

**Absolut realistische Wirtschaftssimulation!**
**Komplett in deutsch.**

**BOMICO Serviceline**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.–Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025




**Amiga/Atari ST**

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

Mitvertrieb:
Österreich, Karasoft

STARBYTE

Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 0234/680460, Fax: 0234/680497

**Programm:** The Paranoia Complex, **System:** C-64 (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 50 Mark Disk., etwa 35 Mark Cass., **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** 35.

Mit der Utopie eines totalen Überwachungsstaates beschäftigten sich in der Vergangenheit schon die namhaftesten Leute. Schreckensvisionen vom „Großen Bruder" (George Orwell in „1984") und der „Schönen neuen Welt" (Aldous Huxley's „Brave New World") boten schon vor Jahrzehnten Anlaß zu reger Diskussion. Dieser Gedanke wurde in einer zweiten Stufe – vor allem in den USA – als Rollen- und Brettspiel vermarktet. Nun greift auch die deutsche Softwareszene dieses kritische Thema auf. Aus Gütersloh stammt die „Softopie" über einen computerüberwachten, totalitären Staat, **THE PARANOIA COMPLEX**.
Diese Persiflage auf derartige Herrschaftssysteme fand ihre Entstehung im Hause **MAGIC BYTES**. Der User wird kompromißlos einem herrschsüchtigen Computer unterstellt. Die Aufgabe: „Sorge im Staat für Ruhe und Ordnung, befolge strikt jede Anweisung des Computers, und handele nur nach dessen Maßregeln. Schließe jeden Auftrag erfolgreich ab, denn nur so erreicht man Ansehen und die Gunst des Computers." „Hoch lebe der Computer!"
Soviel zur Atmospäre dieses Games. Also, von Freiheit und Abenteuer kann hier wirklich nicht die Rede sein, höchstens von letzterem, denn einfach zu bewältigen ist THE PARANOIA COMPLEX wahrlich nicht. Steigen wir jedoch erst mal voll ins Geschehen ein: Nach dem eindrucksvollen Titelsound, währenddessen ich meinen Namen preisgeben muß, erhalte ich meine Sicherheitsstufe – natürlich zunächst die niedrigste, die rote. Mit Space wird nun das eigentliche Software-Utopia geladen...
Ich finde mich in einer sehr fremden Umgebung wieder. Diese Stadt – will man die Ballung dieser Pseudo-Gebäude so bezeichnen – sieht eher aus wie eine riesige, vergrößerte Platine, sehr elektronisch, sehr kalt und ungemütlich, eben Paranoia-mäßig. Meine unterwürfige Existenz beginnt mitten im „Herzen" dieses Labyrinths.
Neben meiner Person existieren sechs einsatzfähige Clones, allesamt hundertprozentige Kopien meiner selbst, die nach meinem Ableben den Auftrag fortführen werden. Apropos: Meinen Auftrag bekomme ich am Terminal. Meist sind es opportune Systemkritiker, Verräter oder Saboteure, um die ich mich im Laufe einer festgesetzten Zeit „kümmern" muß. Daß ich dabei ständig unter Beobachtung des „großen Bruders" stehe, merke ich sehr schnell, denn ständig bekomme ich neue Befehle, sogar zum stillen Örtchen werde ich befohlen. Doch es kommt noch härter: Habe ich während meiner Tätigkeit auf'm „stillen Örtchen" beispielsweise mal kein Klopapier, macht mich der Computer sofort darauf aufmerksam, daß meine Hose „voll" ist. Ist er nicht fürsorglich? Ein weiteres Beispiel: Verharre ich für kurze Zeit am selben Fleck, heißt's kurz: „Steh' hier nicht so rum, Bürger!"
Ein hartes Leben also, und ständig im Blickfeld des „Big Brother". Bei erfolgreich abgeschlossenem Auftrag erhalte ich eine Beförderung, verbunden mit einer Prämie und 'ner höheren Sicherheitsstufe. Habe ich versagt, geht's mir kurzerhand an den Kragen. Im gesamten Bereich unseres „wahnsinnigen Komplexes" gibt's sogenannte „Gehirnwäschen", bei denen meine Untertänigkeit mit einer geschickten Frage auf die Probe gestellt wird. Die Steigerung dessen findet nach jeder Beendigung eines Auftrages in der „Confession Booth" statt. Neben der Belohnung oder Bestrafung muß ich mich hier einer Art Multiple-Choise-Test unterziehen... Der PARANOIA COMPLEX bietet neben diesen grundlegenden Eigenschaften noch viele weitere Features, die in den totalitären Überwachungsstaat hineinpassen.



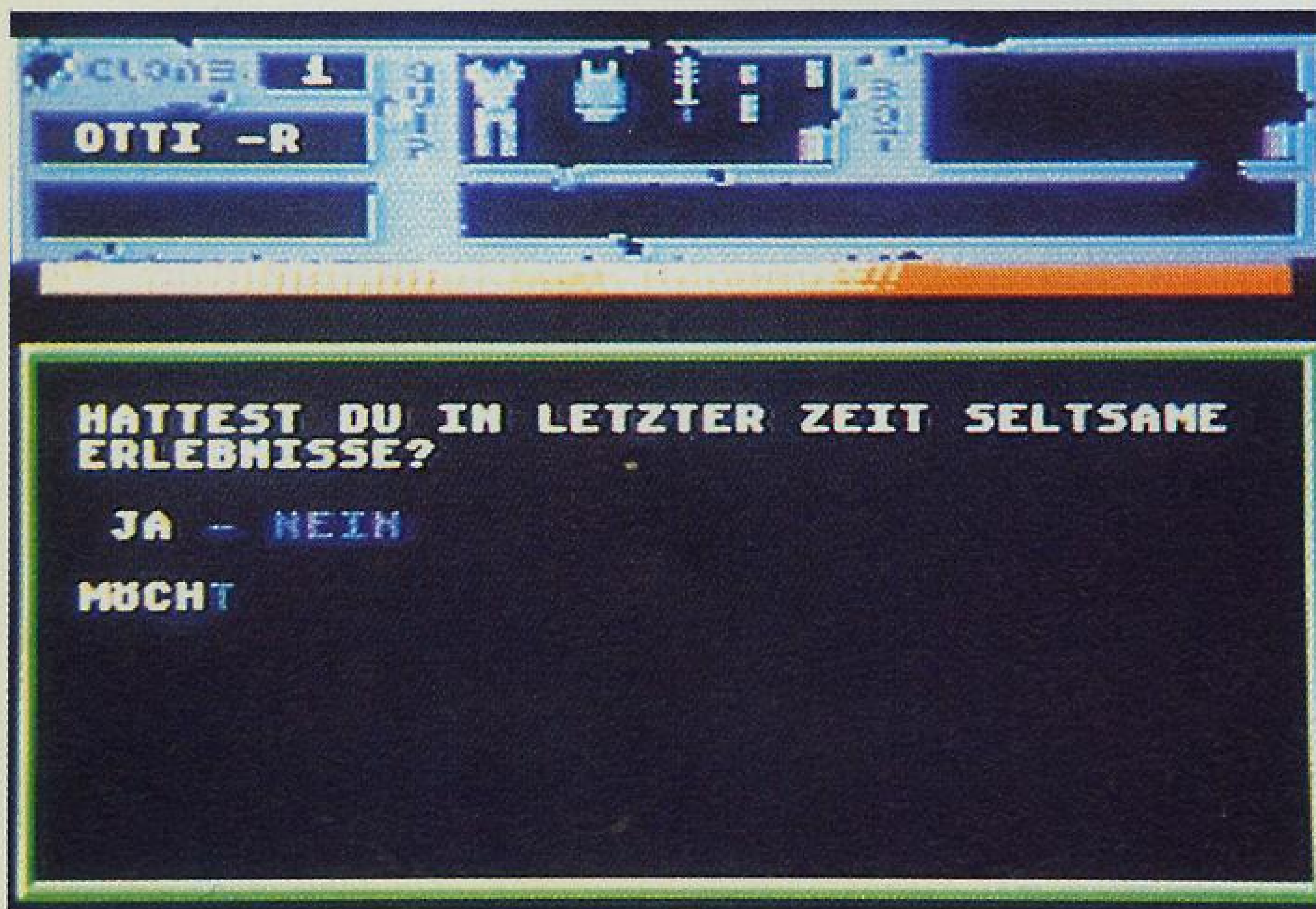
*Auf der Suche nach dem Computer-Feind. Fotos (2): C-64*

# »BIG BROTHER IS WATCHING YOU«

Nun zur technischen Seite der Medaille: Die Grafik ist – trotz vieler Features – sehr einfach aufgebaut. Bis auf wenige Schlüsselbilder sind die Sprites sehr klein dargestellt, hervorgerufen durch den Umstand, daß der Screen eben labyrinthmäßig aufgebaut ist. Neben der Grafik bietet MAGIC BYTES' Komplex viele Texteinlagen, gerade in den Frage- und-Antwort-Sequenzen. Das obere Viertel des Screens besteht aus einem sog. Multifunktions-Anzeigefenster, welches u.a. meine Ausrüstungsgegenstände auflistet. Dieses Fenster wird beispielsweise für das Anwenden der Gegenstände unerläßlich. Zum Sound kann ich nur soviel sagen, daß er während der Ladesequenz sehr ansprechend, später jedoch nur noch selten, z.B. als Sirene des „Transbot" (Transportroboter) wahrzunehmen ist.

THE PARANOIA COMPLEX ist als kritischer Beitrag zu diesem Thema durchaus akzeptabel, ich denke jedoch, daß die Motivation nach eingehender Beschäftigung rasch sinken wird, sind doch die Actionsequenzen einander stets sehr ähnlich. Hoffentlich hat's der „große Bruder" nicht mitbekommen!

*Matthias Siegk*



*Wer falsch antwortet, wird als Verräter abgestempelt.*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **7** |
| **Sound** | **6** |
| **Motivation** | **5** |
| **Spielablauf** | **7** |
| **Preis/Leistung** | **7** |

# Computer Shop und Gamesworld
# München / Nürnberg

**Versand oder im Laden erhältlich.**

**ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an j e d e n Fernseher.**

| | | |
|---|---|---|
| PC Engine - RGB + 1 Spiel | Achtung neuer Preis! | 449,- |
| PC Engine - PAL + 1 Spiel | | 499,- |
| Neu: RGB-Colour Booster | | 79,- |
| Joyboard | | 199,- |
| CD-ROM | | 900,- |
| Fighting Street | | 139,- |
| 5-Player-Adapter | | 59,- |
| Hori Commander Joypad | | 59,- |

| | |
|---|---|
| Chan & Chan | 65,- |
| Cybercross** | 119,- |
| Dragon Spirit** | 99,- |
| Dungeon Explorer*** | 119,- |
| ESP-Engergy* | 99,- |
| Galaga 88** | 89,- |
| Moto Roader*** | 119,- |
| Nectaris** | 119,- |
| Ninja Warriors*** | 119,- |
| Naxat Open | 99,- |
| P-47* | 109,- |
| Pac Land | 99,- |
| Power Golf | 99,- |
| R-Type I*** | 89,- |
| R-Type II*** | 99,- |
| Space Harrier | 99,- |
| Son Son II*** | 119,- |
| Shubibi Man | 99,- |
| Tale of a Monsterpath | 65,- |
| Tiger Heli*** | 119,- |
| Vigilante* | 99,- |
| Winning Shot | 99,- |
| Wrestling* | 109,- |
| World Court Tennis*** | 99,- |
| Yaksa* | 119,- |

## SEGA MEGA DRIVE

**Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher**

| | |
|---|---|
| **Konsole + 1 Spiel** | **449,-** |
| **Alex Kid in Miracle World** | **139,-** |
| **Altered Beast** | **139,-** |
| **Space Harrier II** | **139,-** |
| **Super Thunderblade** | **139,-** |
| **Thunder Force II** | **139,-** |
| **Baseball** | **139,-** |
| **War Simulation** | **139,-** |

## Ankündigungen für Juli/ August bei Anzeigenschluß

| | |
|---|---|
| Rainbow Islands | Atari ST/Amiga/C64 |
| Licence to Kill | Atari ST/Amiga/C64 |
| New Zealand Story | Atari ST/Amiga/C64 |
| Mr. Heli | Atari ST/Amiga/C64 |
| It came from the Desert | Amiga |
| Oil Imperium | Atari ST/C64/IBM |
| Chaos Strikes Back | Atari ST/Amiga |
| RVF | Amiga |
| Beast | Amiga |
| Ultima V | Atari ST |
| Pirates | Atari ST |
| Bloodwych | Atari ST/Amiga |
| Dick Dangerous | Atari ST/Amiga |
| Black Tiger | Atari ST/Amiga/C64 |
| Xybots | Amiga/C64 |
| Xenophobe | Atari ST/Amiga/C64 |
| Vigilante | Atari ST/C64 |
| Hard and Heavy | Atari ST/Amiga/C64 |
| F-16 Falcon Mission Disc | Atari ST/Amiga |

## C64 Disc-Neuheiten

| | |
|---|---|
| Zapp Sizzler Comp.* | 49,- |
| Dominator** | 45,- |
| Jaws | 45,- |
| Powerplay Classics* | 49,- |
| Red Hot Hits 30* | 49,- |
| Supreme Challenge Soccer | 45,- |

| | |
|---|---|
| Super Scramble Simulator | 45,- |
| Speedball | 45,- |
| Indoor Soccer | 59,- |
| Phobia | 45,- |
| Heroes of the Lance | 49,- |
| TD II California Challenge | 39,- |
| Xenon | 59,- |
| Apache Strike | 49,- |
| Hostages | 49,- |
| Spherical* | 45,- |
| Fire King* | 59,- |
| Highlights | 49,- |
| Red Heat | 45,- |

## C64 Disc-Bestseller-Classics

| | |
|---|---|
| Bards Tale III** | 59,- |
| Microprose Soccer*** | 49,- |
| Pool of Radiance*** | 69,- |
| Emlyn Hughes Int. Soccer*** | 45,- |
| Project Firestart*** | 49,- |
| Battletech* | 59,- |
| Wasteland** | 49,- |
| Ultima V*** | 69,- |
| Hills Far** | 59,- |
| Grand Prix Circuit*** | 49,- |
| Star Trek | 49,- |

## C64 Disc

| | |
|---|---|
| Hintbook Bards Tale III | 29,- |
| Hintbook ZakMcKraken | 19,- |
| Hintbook Ultima V | 39,- |
| 3D Pool | 49,- |
| Grand Monster Slam* | 49,- |
| Rockstar | 45,- |
| Red Heat | 45,- |
| Hollywood Poker Pro | 39,- |
| Circus Attractions | 45,- |
| Test Drive II | 59,- |
| TD II Super Cars | 39,- |
| Dynamite Hit Sensation*** | 59,- |
| Silkworm | 45,- |
| Star Trek | 49,- |
| Hostages | 49,- |
| Pirates** | 49,- |
| Red Storm Rising | 49,- |
| Stealth Fighter** | 49,- |
| Gunship** | 49,- |
| Footballmanager Exp. Kit | 29,- |
| Mac Arthurs Wars | 59,- |
| Typhoon of Steel | 69,- |
| Battles of Napoleon | 69,- |
| Over Ron | 69,- |
| Panzer Strike | 69,- |

## Atari ST

| | |
|---|---|
| Populous*** | 69,- |
| RVF*** | 75,- |
| Police Quest II** | 75,- |
| Bio Challenge | 69,- |
| F-16 Falcon*** | 75,- |
| F-16 Combat Pilot** | 75,- |
| Ultima IV | 69,- |
| Microprose Soccer* | 75,- |
| Silkworm* | 59,- |
| Typhoon Thompson* | 59,- |
| Stormtrooper* | 59,- |
| Milenium 2.2* | 69,- |
| Dungeon Master*** | 69,- |
| Dungeon Master Editor | 34,- |
| Deja Vu 2 | 79,- |
| Talespin Adv. Creator | 79,- |
| 3D Pool* | 59,- |
| Spherical* | 59,- |
| Giants | 79,- |
| Dominator* | 59,- |
| Zombi | 79,- |

| | |
|---|---|
| Kult*** | 75,- |
| Waterloo | 75,- |
| Hawkeye | 59,- |
| STOS Maestro plus | 229,- |
| STOS | 79,- |
| STOS Compiler | 59,- |
| STOS Sprites | 39,- |
| Kaiser | 99,- |
| Red Heat | 59,- |
| Thunderbirds | 75,- |
| Genius | 59,- |
| Weird Dreams*** | 75,- |
| Phobia | 59,- |
| Asgard | 59,- |
| Xybots* | 59,- |
| Total Eclipse | 69,- |

## IBM

| | |
|---|---|
| Space Quest III** | 99,- |
| Crazy Cars II | 75,- |
| Larry II** | 79,- |
| Police Quest II** | 79,- |
| 688 Attack Sub** | 89,- |
| Hills Far | 75,- |
| Jet Fighter** | 119,- |
| Grand Prix Circuit*** | 69,- |
| Fire Brigade*** | 89,- |
| Red Storm Rising | 109,- |
| Milenium 2.2* | 75,- |
| Balance of Power 1990 | 79,- |
| Visions of Aftermath | 75,- |
| Colony | 75,- |
| Final Frontier | 75,- |
| Kult*** | 75,- |
| Waterloo | 75,- |
| Operation Neptun | 75,- |
| Archipelagos | 75,- |

## Amiga

| | |
|---|---|
| Sim City** | 89,- |
| F-16 Falcon*** | 79,- |
| Gunship* | 79,- |
| Dungeonmaster 1MB*** | 79,- |
| Microprose Soccer* | 75,- |
| Testdrive II** | 79,- |
| Bundesliga Manager | 59,- |
| Bio Challenge | 59,- |
| Populous*** | 69,- |
| Deja Vu 2 | 79,- |
| Vindicators | 59,- |
| Lords of the Rising Sun*** | 89,- |
| Silkworm*** | 59,- |
| Dragon Ninja | 75,- |
| Forgotten Worlds** | 59,- |
| Zork Zero | 89,- |
| Journey | 89,- |
| Archipelagos | 69,- |
| Milenium 2.2* | 69,- |
| Fugger | 59,- |
| TV Sports Football*** | 89,- |
| Colussus Chess X | 75,- |
| Kick Off** | 59,- |
| Spherical* | 59,- |
| Rebel Charge at Chick | 79,- |
| Dominator | 59,- |
| Bismarck | 75,- |
| Kult*** | 75,- |
| Hawkeye | 59,- |
| Vigilante* | 59,- |
| Thunderbirds | 75,- |
| Oil Imperium* | 59,- |
| Universal Military Simulator | 75,- |
| FOFT* | 89,- |
| Highlights* | 59,- |
| Total Eclipse | 75,- |
| Balance of Power 1990* | 79,- |
| The Grand Monsterslam | 59,- |
| Fire Brigade 1MB*** | 89,- |

**Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1 - 3 Sterne.**

**Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.**
**Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.**

**Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.**

**Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.**
**Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.**
**Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63**
**Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28**

# 0 89 / 5 02 24 63

# Anfang gut

## alles schlecht

**Programm:** Jaws, **System:** ST (angeschaut), Amiga, C-64, **Preise:** Ca. 60 Mark (ST & Amiga); ca. 40 Mark (64er-Disc), **Hersteller:** Screen 7, Pontefract, England, **Muster von:** Barrington Harvey, England.

Die Münze Mitleid hat bei ASM keinen Kurs! Selbst bei einem neuen Software-Team, das sich einen Platz am Markt erobern will, darf man die Augen nicht einfach zudrükken. Die Rede ist von **SCREEN 7**, die mit ihrem Debut-Album **JAWS** kräftig gepowert, aber lediglich einen Scherbenhaufen hinterlassen haben.
Das Softwerk basiert auf dem 1975 gedrehten Streifen **„Der Weiße Hai"**. Katastrophen-Filme standen noch in meiner persönlichen Gunst; Katastrophen-Software steht in niemandes Gunst! Dabei fing ja alles eigentlich sehr, sehr gut an: Zu Beginn der Chose, wenn wir Disk 1 ins Laufwerk gedrückt haben, erscheint in schönster, ausgefüllter (!) Vektorgrafik eine Art Kino-Leinwand. Der Vorhang davor öffnet sich. Wir sehen Wasser. Nach einigen Sekunden Wartezeit schwimmt ein blondes Mädel über die seichten Wellen. Urplötzlich taucht dann das übergroße Monster, der Weiße Hai, auf und schnappt zu. Das Mädchen wird in die Tiefe gerissen, Blut spritzt, ein langanhaltender digitalisierter Todesschrei kommt über den Lautsprecher (ein Schrei unter Wasser???). Nach dieser „reißerischen" Szene schaltet der Screen um auf eine



Foto: Atari ST

Wer ist schneller?

weitere animierte Vektorgrafik-Sequenz. Ein Schiff wird gerade mit einer Submarine bestückt und sticht in See. Auch hier ist die Grafik von allererster Güte (Bilder *Carrier Command*-ähnlich). Aber alles, was hernach folgt, kann die anfängliche Euphorie des testenden Redakteurs nicht aufrecht erhalten!

Kurz zur Story: Der Weiße Hai hat zugechlagen; die ersten Opfer sind zu beklagen. Polizeichef Brodie hat die Aufgabe übernommen, in Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern und Tauchern das Ungetüm zu stellen und zu vernichten. Das Sechser-Team macht sich nun auf, läßt das Boot zu Wasser und taucht unter. Von Zeit zu Zeit sollte man mittels der Leertaste von den Unterwasseraktionen mal zurück zum Schiff schalten. In diesem Abschnitt nämlich können wir aus den Anzeigen einiges über den Einsatzort, die Restzeit, die verbliebene Munition sowie über unsere Luftreserven erfahren. Bevor wir zum schnöden Baller-Teil übergehen, sei noch angemerkt, daß einige strategische Schachzüge vonnöten sind, um das Spiel nicht vorzeitig aufgeben zu müssen. So sollte man zu aller Vorderst
- auf die richtige Bewaffnung achten (nur vier genaue Treffer mit den Mega-Bullets töten den Hai)
- die in den Riffen vertreut liegenden Waffen an sich zu nehmen
- zu verhindern versuchen, mit dem Hai zusammenzustoßen (kein Killing jetzt mehr möglich)
- nicht mit den anderen Seeungeheuern kollidieren (auch dann kann der Hai nicht mehr abgeschossen werden)
- die Luftreserve im Auge behalten (maximal 80 Sekunden bleiben für einen Einsatz)
- so viel wie möglich Schätze vom Meeresgrund aufzusammeln
- wenn möglich, nicht alle Strände zu schließen (am besten eigentlich gar keinen, denn die Presse wird Wind von der Sache bekommen... das Spiel ist dann aus!).

Während man natürlich noch andere Zusatzwaffen, Schutzvorrichtungen und ähnliches Zeugs erwerben kann, muß man sich ja nun erstmal unter Wasser dursetzen. In dieser Abteilung von JAWS erinnert alles sehr, sehr stark an *Cybernoid*. Die Abläufe sind ziemlich identisch; die Grafik ist eindeutig schlechter. Durch die (Sand-) Bank weg wird man alte Spectrum- oder 64er-Titel erinnert; entsprechend dürftig, bezogen auf den ST-Stand '89, fällt die ganze Geschichte aus. Sieht man einmal von der Darstellung des Hais ab, so bleibt nicht viel, was der User nicht schon kennt und ihm Spaß bereiten würde.

Nach einer gewissen (kurzen) Zeit wird's mau; später dann unerträglich langweilig. So, das soll's gewesen sein. Viel mehr kann man über das SCREEN-7-Teil eigentlich nicht sagen. Bleibt höchstens noch die Feststellung, daß schon wieder eine Hollywald-Produktion in die Hose gegangen ist!

*Manfred Kleimann*

| | |
|---|---|
| **Anfangs- und Kartengrafiken** | **10** |
| **Ballergrafik** | **5** |
| **Spielablauf** | **5** |
| **Motivation** | **3** |
| **Preis/Leistung** | **4** |



GAUNTLET läßt grüßen!

# Eine Qual

**Programm:** Ninja Massacre, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 15 DM, **Hersteller:** Codemasters, **Muster von:** Codemasters.

Was hat denn **NINJA MASSACRE** von **CODEMASTERS** mit einem Ninja-Fight zu tun? Dem Spiel nach eigentlich nichts! Denn das ist nur langweiliges Herumballern in verschiedenen Höhlen und Labyrinthen. Aber der Reihe nach: Für den Preis von knapp 15 belegten Brötchen bekommt man nach der endlosen Ladeprozedur zumindest einen fetzigen Sound geboten, der ganz gut abgeht (kenn ich den irgendwoher oder kommt's mir nur so vor?). Anschließend wählt man die Steuerung sowie den Modus (1 oder zwei Spieler). Und schon beginnt der Zeitsprung ins Jahr 1983. Man schaut von oben auf ein Labyrinth der einfachsten Art und findet dort seinen Ninja (?) wieder. Mit diesem laufen Sie ein bißchen herum, sammeln Bounsgegenstände ein und ballern auf eine Unzahl von Gegnern. Dazwischen muß man noch ein paar Schlüssel suchen und möglichst schnell durch den Ausgang ins nächste Level schlüpfen. Dort geht es dann wie im vorherigen Level weiter. Alle fünf Level gibt es ein Password, mit dem man in der jeweiligen Stufe weiterspielen kann. Tolles Feature. Bewertet man nun nach Grafik und Spielablauf, wird die Kritik vernichtend. Die Grafik übertrifft mit ihrer Einfallslosigkeit vieles und der Sound nervt dermaßen, daß man ihn schnell abstellt. Hier ist eindeutig ein Flop entstanden!

Wer NINJA MASSACRE kauft ist selber Schuld! Oder möchte jemand 50 Level lang gegen den Schlaf kämpfen?

*N.M.A.*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **3** |
| **Sound** | **5** |
| **Spielablauf** | **2** |
| **Motivation** | **1** |
| **Preis/Leistung** | **3** |

# Träum' Ich?

**Programm:** Super Grid Runner, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 25 DM, **Hersteller:** Llamasoft, **Muster von:** ...

Eine uralte Spielidee auf einem modernen Computer: Rezept für einen Hit oder einen Flop? Nun, das werden die nächsten paar Zeilen entscheiden. **SUPER GRID RUNNER** von **LLAMASOFT** ist die aktuelle Fassung eines ehemaligen VC-20 Ballerhits. Ob die betagte Spielidee jetzt noch ankommt, ist allerdings fraglich. Die fünfseitige Ultraklein-Anleitung hätte man sich sparen können, es geht hier immer noch um stures Herumballern. Sie besitzen ein Raumschiff sowie eine transportable Zusatzwumme. Diese Extrakanone können Sie je nach Bedarf mit dem rechten Mausknopf auf dem Screen hinter sich her ziehen. Mit der linken Taste feuern dann beide, die Zusatzwumme mit einem etwas breiterem Feuerstrahl als die Raumschiffkanone. Und worauf schießen Sie? Auf so ein paar Flugobjekte, die den Bildschirm in mehr oder weniger geordneten Reihen abfliegen. Bei jedem Treffer hinterlassen sie eine blinkende Raute, die sich kurze Zeit später in eine herabstürzende Bombe verwandelt. Desweiteren feuert vom oberen Bildschirmrand ständig ein anderes Wesen Bomben auf das eigene Raumschiff. Na ja, sowas kennt man ja. Auch die Sonderwaffen, die man bei erfolgreichem Spiel erhält, sind nichts Neues. Nette Grafikeffekte und gemütlicher Sound runden eigentlich den mittelmäßigen bis flachen Gesamteindruck ab, wäre da nicht noch der Schwierigkeitsgrad. Ab Level drei wird es dermaßen schnell und verwirrend, daß man nach einiger Zeit frustriert aufgibt. Zwar ist SUPER GRID RUNNER nicht besonders teuer, aber viel Spaß bietet es dafür auch nicht. Ich kann darauf verzichten!

*N.M.A.*

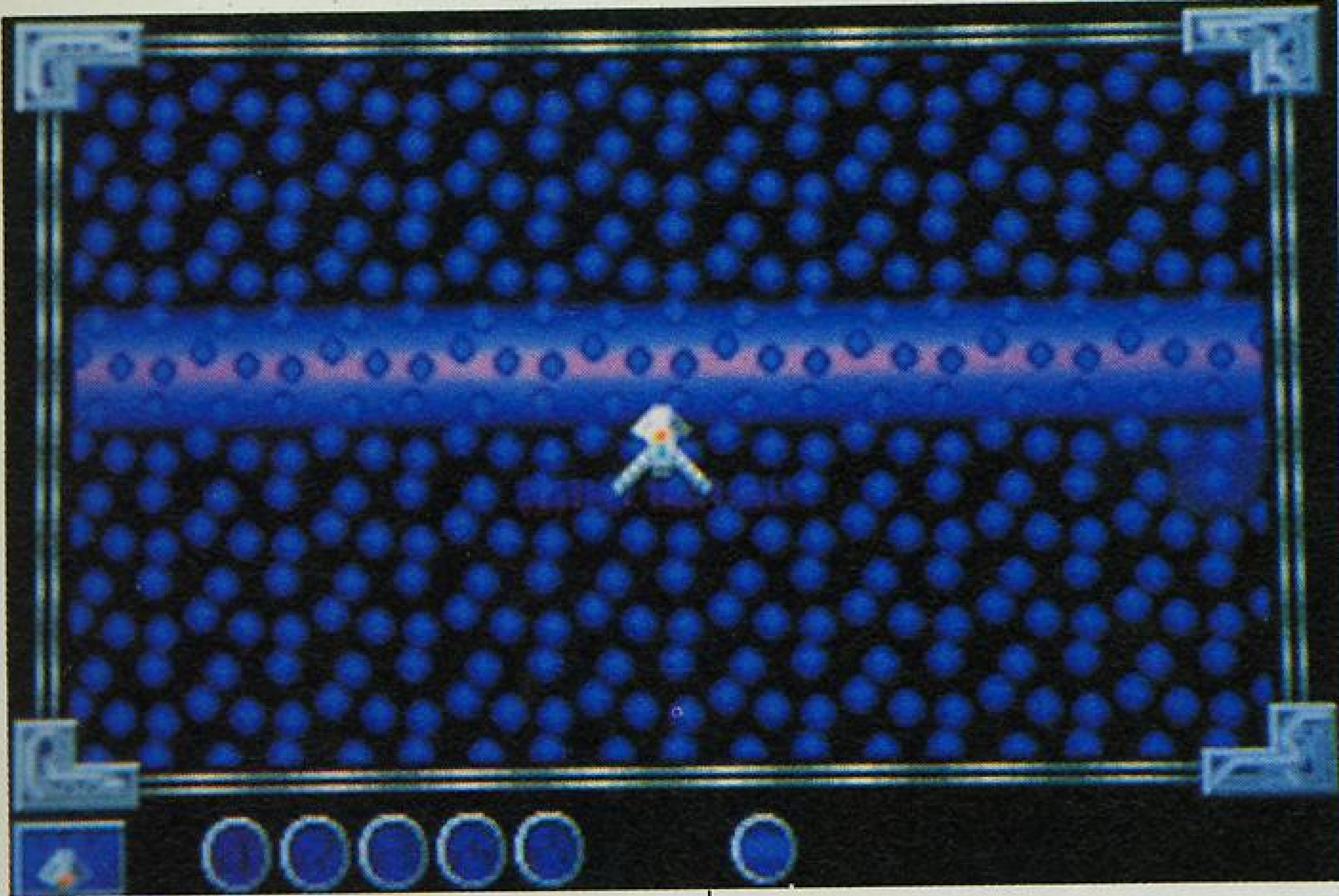


*Foto: Atari ST*

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 7 |
| **Sound:** | 6 |
| **Spielablauf:** | 4 |
| **Motivation:** | 3 |
| **Preis/Leistung:** | 5 |

# Altes neu abgemischt

**Programm:** Krypton Egg, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Hitsoft, **Muster von:** 23.

Da hat doch tatsächlich eine Softwarefirma den Mut, noch eine *Breakout*-Version herauszubringen. Die Firma heißt **HITSOFT** und ihr Produkt nennt sich nichtssagend **KRYPTON EGG**. Weil es die 3624. Variante dieses Klassikers ist, muß sie schon etwas Besonderes bieten, um nicht sofort im Mülleimer zu landen. Das endlose Gerede um die seltsamen Hintergrundstorys kann man sich hier wie bei fast allen anderen Varianten ebenso sparen. Stattdessen bietet es sich eher an, auf eventuelle Besonderheiten hinzuweisen. Zunächst einmal erwartet den Spieler das Übliche: Schläger, Ball, Steine, Gegner. Der Schläger wird wie immer mausgesteuert und läßt sich leicht und zielsicher bewegen. Der Ball flackert leicht, wenn er über den Bildschirm fliegt. Ganz auf Atari-Art sind die Steine in bunten und recht ansehnlichen Farben und Mustern auf dem Screen verteilt. Besondere Bonus-Funktionen: eine Wumme, die bis zu zwei Reihen gleichzeitig abräumt; Computersteuerung des Schlägers; durchsichtiger Ball, Riesenball (und davon jede Menge) etc. Lauter Sachen eben, die das Spiel interessant machen. Die Gegner, die herumschwirren, bedürfen keiner weiteren Erläuterung. Selbst die typischen „Pling" Geräusche fehlen nicht!
Als Gag gibt's nach jedem 10. Level einen Endgegner, der nicht nur schwierig zu besiegen ist, sondern auch noch sechs Leben hat. Na ja, das war's auch schon an Neuigkeiten. Wirklich überrascht war ich, als ich durch Herumprobieren einen Programmierfehler entdeckte. Oder soll es normal sein, wenn der Ball quer über die Steine fliegt und dabei eine schwarze Spur nebst seines eigenen Abdruckes hinterläßt?
Bis auf dieses Manko kann man mit KRYPTON EGG eigentlich ganz zufrieden sein. Es läßt sich auch einigermaßen anständig spielen. Ein Construction Set rundet den noch positiven Gesamteindruck ab. Aber mal unter uns: Hat nicht schon jeder mindestens ein *BREAKOUT*?

*N.M.A.*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 6 |
| **Spielablauf** | 7 |
| **Motivation** | 6 |
| **Preis/Leistung** | 7 |




*B-B-B-B-Breakout!*

## Im Blickpunkt:

# Kleine Rallye ganz groß

**Programm:** Rallye Cross Simulator, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 12 Mark, **Hersteller:** Codemasters, England, **Muster von:** Codemasters, Stoneythorpe, England.

Der britische Budget-Hersteller **CODEMASTERS** hat ein weiteres „X-Programm" auf den Markt gebracht. „Na und?", dachte ich bei, „was kann da schon aufregend Neues dran sein?" Nun, mit dem vorliegenden 64er-Produkt namens **RALLYE CROSS SIMULATOR** hat es endlich mal jemand geschafft, eine vernünftige Stick-Steuerung in das Rennen zu bringen. Was soll man zu einem Modellbahn-ähnlichen, bekannten Spiel dieser Art eigentlich noch viel sagen? Es fällt manchmal schwer, sich über etwas auszulassen, daß schlicht und einfach ordentlich und „eindeutig" produziert wurde.

Man steuert also seine Rennkiste zusammen mit Konkurrenten über eine mit Hindernissen gespickte Strecke, wobei unsere vorrangigste Aufgabe darin besteht, als erster Fahrer im Ziel zu sein. Dies ist anfangs gar nicht so einfach, weil man sich mit Steuerung und Piste erstmal vertraut machen muß. So nach 'ner Zeit aber stellt man fest, daß CODEMASTERS mit RALLYE X SIMULATOR ein Rennprogramm entwickelt hat, das seine Freunde finden wird. Das war's in groben Zügen!

*Manfred Kleimann*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Animation** | 6 |
| **Realitätsnähe** | 8 |
| **Spaß/Spannung** | 9 |
| **Preis/Leistung** | 10 |



*Klein, aber fein*

# Dieser Vierling sticht nicht mehr




*Out Run: Trumpf oder Lusche? (Foto: ST)*

**Programm:** Giants, **System:** Atari ST/Farbmonitor (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** U.S. Gold.

Durch die Bank weg Automaten-Umsetzungen hat **U.S. GOLD** auf seiner neuen Kompilation **GIANTS** unter einen Hut gebracht. Vier Spiele warten hier auf den Käufer, allesamt Games, die über lange Zeit erfolgreich auf dem Markt vertreten waren und ihren Platz in den Charts behaupten konnten.
Doch der Erfolg sagt nicht immer etwas über die Qualität eines Programms aus. Bestes Beispiel: **Out Run**, die Nummer eins der Kompilation. Was hat man seinerzeit die Werbetrommel für dieses Autorennspiel gerührt, und wie enttäuschend war dann das Resultat! Grund genug also, uns gleich dem nächsten Produkt zuzuwenden. Damit haben wir auch schon gleich den Höhepunkt der Kompilation erreicht: **Gauntlet II**, ein Labyrinthspiel, das wohl inzwischen hinlänglich bekannt sein dürfte. Sehr viel Action, gepaart mit einem komplexen Spielablauf und einem Schuß Strategie, das Ganze auf drei Disketten festgehalten, machen das Programm zum interessantesten der Kompilation.

Weiter geht es dann mit **1943**, dem nicht-indizierten Nachfolger des Originalprogramms, welches schon sehr bald der BPS zum Opfer fiel. Ballerei ist hier angesagt, stupide, stumpfsinnig, aber deshalb nicht unbedingt langweilig. Wer auf Games dieser Art steht, kann an diesem Spiel eventuell Gefallen finden.

Zum guten Schluß kann man dann noch bei **Street Fighter**, einem Karatespiel mit wenig Niveau und programmiertechnischen Glanzpunkten, den Lukas hauen. Doch auch hier wird die Freude schnell verloren gehen.
Alles in allem also machen die GIANTS bestenfalls hinsichtlich ihrer einstigen Verkaufszahlen ihrem Namen Ehre. Dies sollte jedoch kein Grund sein, noch einmal 80 Mark für den Erwerb auf den Tisch zu blättern.

*Bernd Zimmermann*

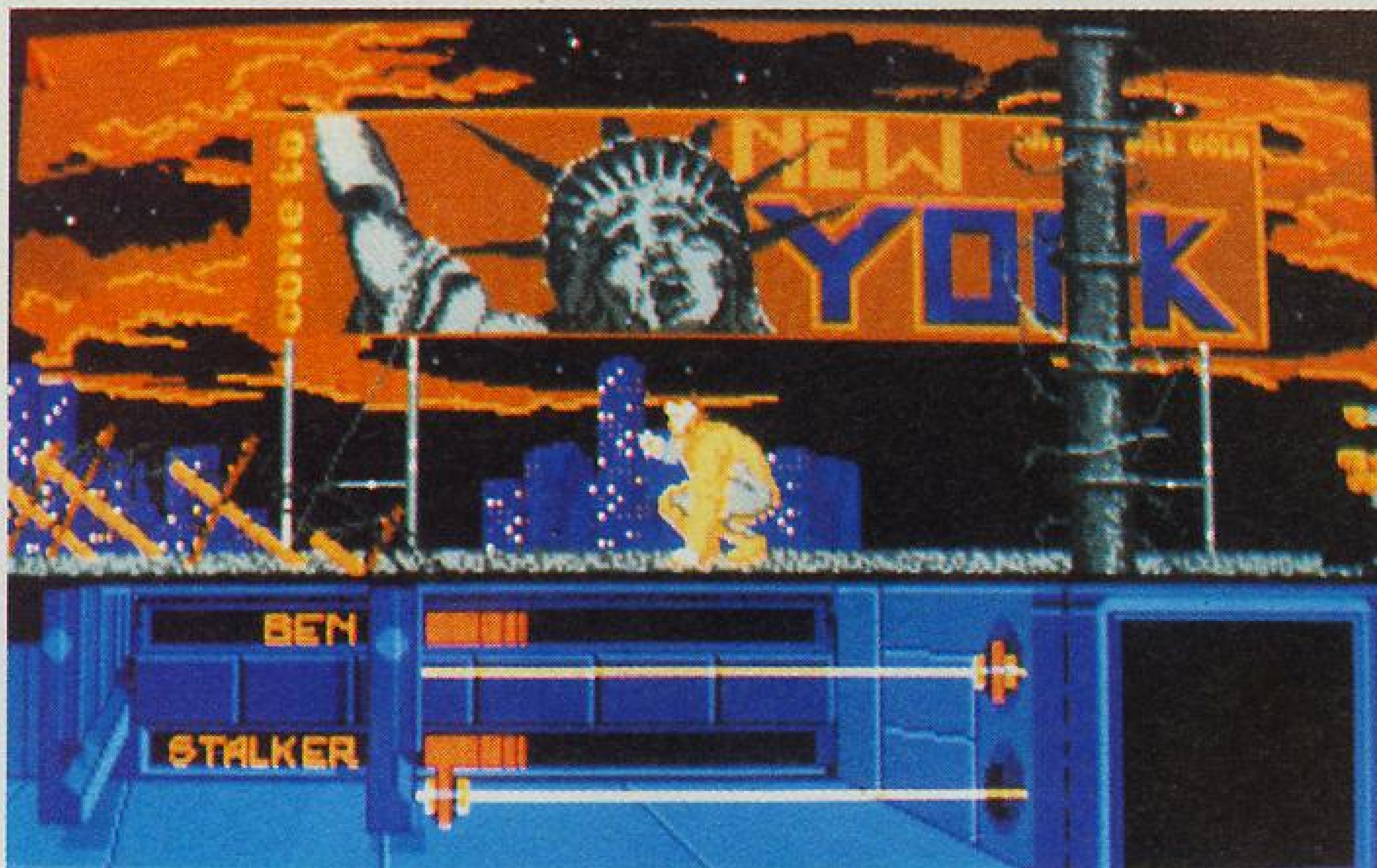
| | |
|---|---|
| **Grafik** | **6-9** |
| **Sound** | **4-8** |
| **Spielablauf** | **3-10** |
| **Motivation** | **3-8** |
| **Preis/Leistung** | **6** |

# »Bachman Turner Underdrive«

**Programm:** The Running Man, **System:** Amiga (angeschaut), ST, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 75 Mark für Amiga, **Hersteller:** Grand Slam Entertainments, London, England, **Muster von:** [18].

„Steven King ist Bachman", Bachman ist wiederum der Typ, der die Romanvorlage zum Schwarzenegger-Movie THE RUNNING MAN lieferte. War der Film noch recht spannend, obwohl ziemlich geradlinig, so ist **GRAND SLAM's** Hollywood-Übersetzung auf Magnetschicht keineswegs eine „Einbahnstraßen-Geschichte". **THE RUNNING MAN** hält sich zwar an die Story und den Ablauf des Films, setzt aber für die Versoftung eine Reihe von aus anderen Games her bekannten Komponenten zusammen.
Die Londoner „Softywood"-Produktion läßt unseren Helden in insgesamt fünf Abschnitten herumturnen, damit er, der „Schlächter von Bakersfield" Rache an System und Personen nehmen kann. Ben Richards, der unschuldig Verurteilte, brach aus dem Gefangenen-Camp aus, tauchte im Los Angeles des Jahres 2019 unter, wird dann kurze Zeit später orwellmäßig denunziert und erneut festgenommen. Damon Killian, der Erfinder und Moderator der beliebtesten US-Serie in diesen Tagen, erkennt den Unterhaltungswert von Ben Richards (im Film Arnold Schwarzenegger) in bezug auf gewaltsame und qualvolle Auseinandersetzungen mit den sogenannten Jägern. Das Publikum wird angeheizt, Wetten werden abgeschlossen. Doch: Ben Richards kann sich am Ende gegen Subzero (chinesischer Eishockey-Torwart mit „scharfer Kelle" und „explosiven Puck"), Buzzsaw (der Junge mit der Kettensäge), Dynamo (Blitzschleuderer) und Fireball (der nette Typ mit dem Flammenwerfer) durchsetzen und Killian eine Todesfahrt durch den Tunnel bescheren. Im Spiel müssen wir die einzelnen Sektoren durchlaufen, um ungeschoren ans Ziel zu kommen. Anmerkung: Schwarzenegger hatte es im Streifen wesentlich einfacher als die User vorm Bildschirm!
Das Anfangsbild zeigt uns einen „lebensgroßen" Sprite – Ben Richards. Von den Kameras verfolgt tritt er seinen beschwerlichen Gang an. Im Screen sehen wir auch Bens restliche Lebensenergie sowie, falls im Bilde, auch die seines Gegners. Zunächst laufen Ben eine Reihe von Bluthunden (könnten auch Deutsche Schäferhunde sein) über den Weg; bei jeder Berührung fordern diese einen Teil von Ben's Energie. Man sollte sich deshalb nicht allzulange im ersten Screen aufhalten, die paar Hundchen mit Tritt oder gezieltem Schlag in den siebten Knochenhimmel befördern und sich rasch auf die erste Plattform begeben. Dies ist vielleicht leichter gesagt als getan. Denn: Die Steuerung zeigt bereits hier, daß sie mehr als nur ungenau ist. Um den ersten „Absprung" zu schaffen, muß man den exakt richtigen Augenblick und die optimale Situation kennen, damit man nicht schon nach wenigen Sekunden die Game-Over-Einblendung vor Augen hat.
Danach geht's, ich würde sagen: in altbekannter Manier, weiter. Nächste Plattform, übernächste Plattform, Sprünge über Schluchten und Eis(?)-Blöcke. Wenn dann der eishokkeyverrückte Killer zu sehen ist, heißt es, sich durchzuboxen oder Gegenstände (vorher aufzusammeln!) im Kampf einzusetzen. Hat man Subzero überwunden, gelangt man ins nächste Bild. Zwischenzeitlich hat man, und davon kann man wohl sicherlich ausgehen, eine Menge an Energie eingebüßt. Ben kann nun sogenannte „Medi-Packs", die über die Spielzonen versteilt sind, aufnehmen und davon Gebrauch machen. Eine gänzlich andere, noch wirkungsvollere Methode ist ein kleines Zwischenspielchen. Nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Level erscheinen auf der Mattscheibe zwei Sätze mit acht Symbolen. Durch einfaches Verschieben der Teile sollte man den zwischenzeitlich gemischten Symbolsatz „auf die Reihe kriegen". Achtung, es gibt ein Zeitlimit! Gewertet wird nach Punkten. Es ist die von den Zuschauern als Wette eingesetzte Summe. Diese erhöht sich zunächst nicht. Ab dem Level 3 wird auch mal auf Ben gesetzt; dann kann man auch gut Asche verdienen! Ingesamt gesehen gehört THE RUNNING MAN nur zu den Standard-Programmen. Durchschnittlich ist fast alles, was hier präsentiert wird. Die Grafiken sind nicht schlecht, die Animations-Sequenzen ganz ordentlich, der Sound echt gut. Der eigentliche Spielablauf allerdings läßt, ebenso wie die Steuerung, stark zu wünschen übrig.

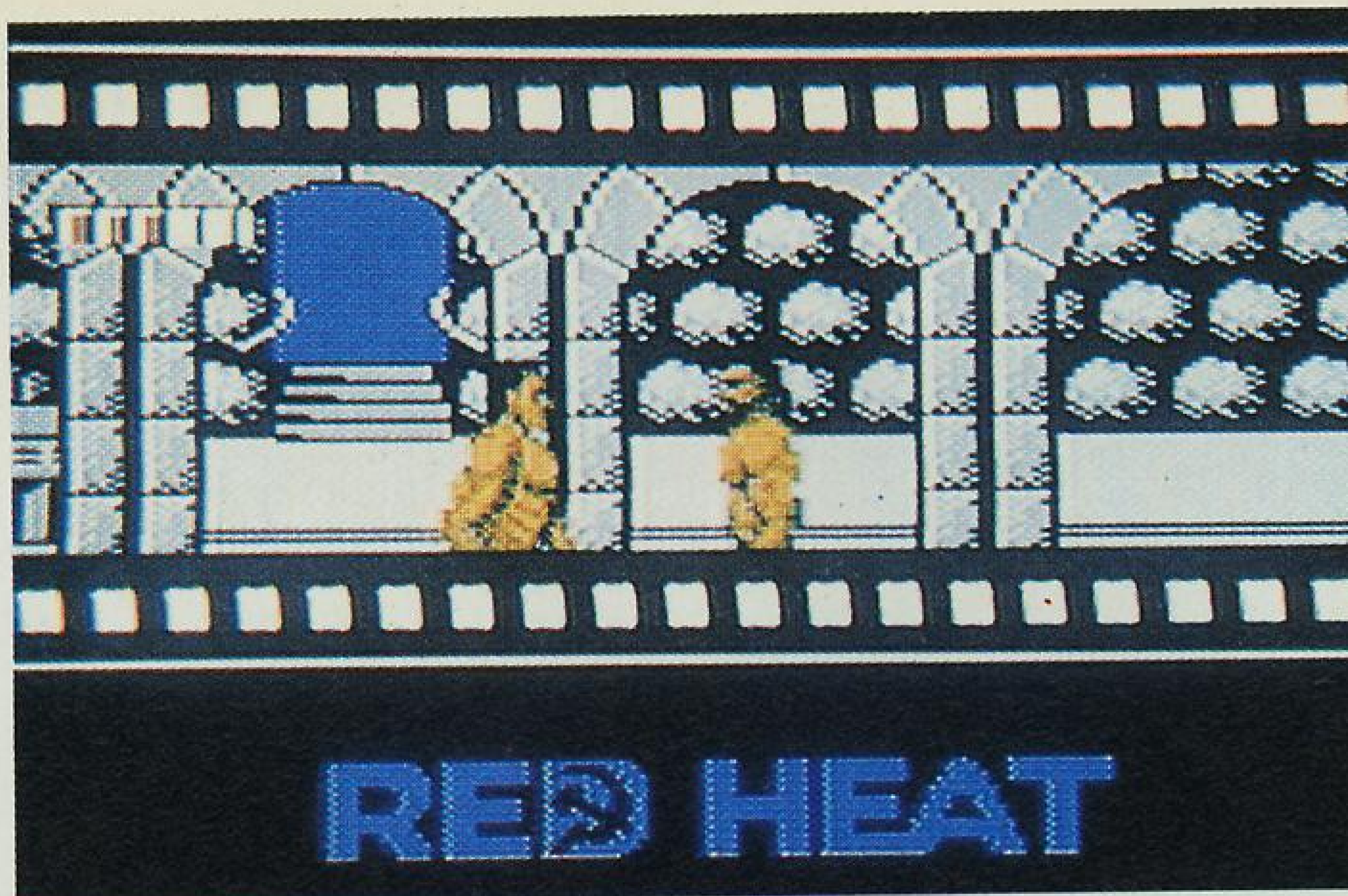
*Manfred Kleimann*




*Er rennt und rennt und ... (Amiga)*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **7** |
| **Sound** | **7** |
| **Spielablauf** | **5** |
| **Motivation** | **5** |
| **Preis/Leistung** | **4** |

**Programm:** Red Heat, **System:** C-64 (weitere Systeme werden folgen), **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.




*Präsentation okay, Spielgeschehen oh weh* *(Foto: C-64)*

# Schmalspur

# ARNOLD

Einmal mehr mußte es sich ein Filmheld gefallen lassen, sein gewohntes Zelluloid-Dasein nunmehr auf einem Computer-Datenträger zu fristen. Das Ergebnis solcher Anstrengungen ist in aller Regel alles andere als zufriedenstellend. **OCEAN's** neues Spiel **RED HEAT**, basierend auf dem gleichnamigen Film mit dem österreichischen Body-Building-Export Arnol Schwarzenegger in der Hauptrolle, macht da keine Ausnahme; vielmehr reiht es sich nahtlos in die Kette fehlgeschlagener Filmumsetzungen ein.

Nach dem Laden hat der Spieler dreierlei zu tun: entscheiden, ob er mit Joystick oder Tastatur spielen will, ob er sich von Musik berieseln bzw. durch Sound-FX anheizen lassen oder ganz Ruhe haben will, und zuguterletzt den Feuerknopf zum Starten des Spiels drücken. Hat man das getan, so nehmen die Dinge ihren Lauf, lassen sich durch nichts mehr bremsen, außer vielleicht durch den Reset- bzw. Power-Schalter – und der Griff dahin ist sicher schnell getan. Man sieht nun den Helden des Spiels, Hauptmann Iwan Danko alias Arnold Schwarzenegger, von links nach rechts stiefeln, die zahlreich auf ihn einstürmenden Gegner fest im Auge. Dies wird sich allerdings ändern, sobald Arni erst einmal Kloppe auf ebendiese, die Augen nämlich, bezogen hat. Und das wiederum bleibt angesichts der vielen Angreifer nicht aus. Also gilt, wie so oft, daß Angriff die beste Verteidigung ist, was nichts anderes bedeutet, als in einem fort Dresche auszuteilen. Hin und wieder findet man, auch nicht unbedingt originell, Bonusgegenstände, von denen einige nur das Punktekonto wachsen lassen, andere wiederum als Waffen eingesetzt werden können.

Das ganze Geschehen findet auf einem Filmstreifen statt, was ganz nett aussieht. Allerdings hat dies den unangenehmen Nebeneffekt, daß Arni und seine Gegner ihrer Beine verlustig gingen. So können die ganz hübsch gezeichneten und relativ großen Sprites leider nur vom Scheitel bis zum Bauchnabel bewundert werden. Was machst Du mit dem Knie, lieber Arnold?

Das alles läuft in einem derartigen Schneckentempo ab, daß man sich die Haare raufen möchte. So bleibt unter dem Strich leider nur von einem stupiden, langweiligen und ermüdenden Spiel zu berichten, vor dessen Ankauf dringend gewarnt werden muß.

*Bernd Zimmermann*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **7** |
| **Sound** | **8** |
| **Spielablauf** | **2** |
| **Motivation** | **1** |
| **Preis/Leistung** | **2** |

# VIEL RAUCH UM NICHTS




*Das ging daneben!* *(Foto: ST)*

**Programm:** Time Scanner, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Activision.

Seit es Computerspiele gibt, gibt es auch immer wieder Versuche, den Klassiker unter den Unterhaltungsspielen auf den Bildschirm zu bannen: Den Flipper. Vielfach scheiterten die mehr oder minder gut gemeinten Umsetzungsversuche ganz einfach an der fehlenden Dreidimensionalität und dem unrealistischen Lauf der kleinen Stahlkugeln. Als vernünftigster Kompromiß dürfen wohl die Pinball-Simulationen gelten, die sowohl die Original-Features der Flipper imitieren als auch Elemente hinzufügen, die sich nur auf dem Computer realisieren lassen. Genau dieses Konzept hatte auch **SEGA** mit dem **TIME SCANNER** verfolgt, denn bei diesem Spiel besteht die Spielfläche eigentlich aus vier unterschiedlichen Flippern, zwischen denen man durch Einlochen des Balles an bestimmten Stellen wecheln kann. Damit nicht genug: Jede Spielfläche ist zwei Bildschirme hoch, die jeweils dann gescrollt werden, wenn sich die Kugel entsprechend hoch oder runterbewegt. In der Spielhalle hatte SEGA mit diesem Spiel einen großen Erfolg, was allerdings **ACTIVISION** aus diesem etwas anderen Flipper-Vergnügen gemacht hat, ist schon grauselig. Dabei sind die Grafiken, der Sound und das Umschalten der Spielflächen eigentlich gut für die beiden 16-Bitter umgesetzt worden. Beide Rechner verfügen nämlich über ein detailliertes Flipper-Layout und realistische Sound-Effekte, das Scrolling ist sauber. Sogar an ein Multiballspiel und ein Tilt-Feature wurde gedacht!

Wesentlich wichtiger für den Spielspaß sind jedoch der Lauf des Balles und die möglichst realistischen Aktionsmöglichkeiten mit den Flipperschaufeln, und genau da haben die ACTIVISION-Programmierer die Umsetzung in den Sand gesetzt. So ist gezieltes Schießen und Halten der Kugel nahezu unmöglich, da die Stahlille völlig unrealistisch weghüpft, mag ihre Geschwindigkeit auch noch so gering sein. Logisch, daß es da sehr schwierig wird einzuschätzen, wohin das blöde Ding nun kommt oder nicht. Außerdem verstehe ich beim besten Willen nicht, warum die Flipperspielfläche nur eine horizontale Bildschirmhälfte groß ist und die andere Hälfte mit unnützen Grafiken vollgepflastert wurde. Was soll das?
Erstaunlich ist auch, daß die Spielgeschwindigkeit beim Amiga um einiges geringer ist als bei der ansonsten identischen ST-Fassung. Letztere spielt sich trotz der großen Mankos immer noch ein bißchen besser und macht noch bedingt Spaß. Allerdings müssen ST-User bei ihrem TIME SCANNER in Kauf nehmen, daß sich der Rechner ab und an mal aufhängt, und zwar vorzugsweise dann, wenn die Kugel irgendwo unspielbar liegen bleibt und selbst durch starkes Ruckeln nicht mehr wegzukriegen ist. Manchmal bleibt die Kugel sogar noch am Flipperboden liegen, nachdem sie bereits durch die Auslaufrinne geflitzt ist! Traurig, traurig...

Ehrlich Leute, nach dem ganzen Trara und Werberummel, den ACTIVISION um dieses Spiel gemacht hat, ist die Enttäuschung doch riesig, wenn letztendlich nur ein so schwacher Abklatsch des Originals dabei herauskommmt. Überhaupt habe ich den Eindruck, daß viele Spiele umso schlechter sind, je mehr Wirbel um sie gemacht wird. TIME SCANNER ist dafür jedenfalls ein gutes Beispiel.
P.S.: Wie wär's denn mal mit einem Spiel an einem richtigen Flipper?

*Michael Suck*

| | (Amiga/Atari ST) | |
|---|---|---|
| **Grafik** | 9 | 9 |
| **Sound** | 8 | 7 |
| **Spielablauf** | 4 | 5 |
| **Motivation** | 5 | 5 |
| **Preis/Leistung** | 5 | 5 |

# HASS in 3D

**Programm:** H.A.T.E., **System:** C-64 (Disk + Cass.)(getestet), Spectrum 48/128/ +2/+3, Schneider (Disk + Cass.), Atari ST, Amiga, **Preis:** Ca. 35 DM (Cass.), ca. 50 bis 65 DM (Disk), **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von:** 18.

Manche Spielideen sind wahrscheinlich erst im Jahre 2014 oder später ausgereizt. Anders kann man es sich wohl kaum erklären, daß jetzt neben dem Dauerbrenner *Breakout* auch noch die uralte Spielidee von *Zaxxon* wieder aufgewärmt wurde. War die Mahlzeit 1983 schon recht lasch, wird sie nun, sechs Jahre später, noch labberig dazu. Mit dem bedeutungslosen Namen **HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER**, kurz **H.A.T.E**, wird das Ganze von **GREMLIN GRAPHICS** als Vier-Sterne-Menü angepriesen. Den Programmierer Costa Panayi habe ich ja noch durch *Tornado Low Level* bestens in Erinnerung, aber was er hier mit einer schlechten Mischung aus *Zaxxon* und *Leviathan* abgeliefert hat, ist recht dürftig.
Dank des Hinweises auf die beiden Vorbilder dürfte man den Spielablauf zur Genüge kennen. Für die drei Leute, die ihn noch nicht kennen, hier noch einmal in Kürze: Mit einem Flugzeug düsen Sie über eine 3D-Landschaft hinweg und ballern auf alles, was da herumsteht oder -fliegt. Sogenannte Plasmazellen, die sich entlang der Strecke befinden, müssen von Ihnen eingesammelt werden, da diese Ihre Lebensdauer verlängern. Nach Beendigung eines Levels wird vom Flugzeug auf ein Bodenfahrzeug bzw. umgekehrt gewechselt. Wahnsinnig interessante Variante, nicht?




*Da kriegt man echt den Haß!* *(C-64)*

Alles in allem geht das 30 Level lang so. Hat man sich bis ins 11. oder 21. Level vorgekämpft, geht es bei Verlust aller Leben in diesen Levels weiter. Na ja, wenigstens etwas Vernünftiges. Ansonsten bestimmt Langeweile den Spielablauf. Weder Grafik noch Sound lassen bei der 64er-Version den Spieler vor Freude aufschreien. Zwar wird das Spiel nach gewisser Zeit schwieriger, aber die Grafik bleibt genauso eintönig wie zu Beginn des Spieles. Selbst die Ballerfreunde werden von H.A.T.E. enttäuscht sein. Wozu also sein Geld zum Fenster hinauswerfen, wenn es doch Besseres gibt?

*NMA*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 7 |
| **Sound** | 6 |
| **Spielablauf** | 6 |
| **Motivation** | 5 |
| **Preis/Leistung** | 4 |

# BUFFALO BRILLIANT

**Programm:** Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, Tyne & Wear, England, **Muster von:** Tynesoft.

Wieder einmal heißt es: „Screen frei für **TYNESOFT**-'Games'"! In der erfolgreichen Serie ist nun – zunächst für den ST – ein zauberhaftes Action-Sport-Spielchen entstanden, das nicht nur mich hier in der Redaktion begeisterte: **BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES** (der Einfacherheit halber nennen wir es mal „B.B.-Games", o.k.? Danke, denn das erspart mir Tipperei!).
Wieder einmal hat man sich dort oben im Norden Englands der Mühe unterzogen, sechs verschiedene Action-Sequenzen (oder soll ich „sportliche Disziplinen" sagen?) auf die Disc zu bringen. Die Idee ist zwar nicht neu; die Ausführung bei den B.B.-GAMES auf jeden Fall sehr bemerkenswert. Lustig, spannend und rasant geht es zu, wenn bis zu vier Spieler sich in den einzelnen Abschnitten versuchen. Wie bei TYNESOFT üblich kann jede Disziplin auf Wunsch noch mal wiederholt werden. Nun aber zu den sechs Parts der neuen „Games", die zusammen mit der Titel-Sequenz alle eine hervorragende, typisch amerikanische Sounduntermalung genießen. Diese reichen von der „Wilhelm-Tell-Ouvertüre" bis hin zum vom „Schweinchen Dick" her bekannten „Doda-doda-doda-dey". Echt klasse, was da so abläuft!




**»BUFFALO BRILLIANT müßte dieses Spiel heißen! Ein Heiden-Spaß, den man sich nicht entgehen lassen sollte«**

Nachdem wir den Einführungsteil hinter uns gebracht und die Namen der Spieler eingetragen haben, begeben wir uns zur ersten Disziplin, dem **Messerwerfen:** Sicherlich ist diese Variante, die man wohl aus so mancher „Circus"-Produktion abgeschaut hat, des Werfens von Messer auf eine sich drehende Scheibe nicht gerade neu – und deshalb auch relativ uninteressant. Somit schien sich zunächst durch das Anfangsstück der „A-Seite" eine kleine Enttäuschung einzustellen, welche sich im Nachhinein als ungegründet herausstellte. Nun gut, wir „benutzten" den feschen Indianer und dessen Partnerin auf der Scheibe, um unsere Messer auf derselben (Ihr könnt Euch aussuchen, auf wen oder was ich mich beziehe) unterzubringen. Wichtig ist es, mit Hilfe der Maus (auf jeden Fall den Stick in der Schublade lassen; sollte man übrigens auch bei allen anderen Disziplinen machen, wo man sich für „M" wie Maus entscheiden kann; Zielungenauigkeit!) das Fadenkreuz aufs Holz richten und per Klick das Messer werfen. Wie bei jedem Einzelspiel herrscht auch hier ein Zeit-Limit. Vorsicht ist jedoch geboten: Wer seine Wurfgeschosse sehr nahe an die Partnerin bringt, erhält demzufolge mehr Punkte als wenn man die Ränder anvisiert. Dennoch, sollte man das Mädel treffen, ist für den „Looser" das Spiel beendet. Ein Vorhang von fließendem Blut läßt die Szenerie verschwinden. Auch der kleinste Kratzer bedeutet schon das Aus (letzer Satz ist für Kollegen Otti bestimmt, der sich beim Test entrüstete: „Och, das war doch nur der Arm!"). Es folgt nun das

**Kunstschießen:** Jenes besteht aus zwei Teilen. Sektion 1 beschäftigt uns mit dem Abschießen von plötzlich auftauchenden Pappkameraden. Dies ist relativ simpel; man muß halt nur aufpassen, daß man keine Frauen, Krankenschwestern oder mit dem Rücken zum Spieler stehende Symbole trifft. Die Folge: Ein derber Punktabzug, der auch dann erfolgt, wenn man den Sheriff erlegt. Im zweiten Part dann geht's richtig gut zur Sache. Man richte wieder sein Fadenkreuz auf die Flaschen, die uns ein freundlicher Cowboy in die Lüfte wirft. Per Maus-Klick links feuern wir. Die Anzahl der getroffenen Flaschen erfreuen den Spieler, nicht aber den Recycling-Fachmann. Aufpassen, daß man rechtzeitig mit Maus-Klick rechts nachlädt. Witzig ist hier auch der Einsatz der Staffage: Eine „rasende" Schildkröte paßt sich gut der ausgezeichneten Landschaftsdarstellung an; schön auch, daß man einen auftauchenden Space Invader ebenso vom Himmel holen kann (!).
Das **Wildpferdreiten** führt uns abermals zu einem Feature, das wir schon mal gesehen haben (Beispiel: *World Games*). Aber: Die Art und Weise, sich das Tier Untertan zu machen, ist wesentlich einfacher, ja logischer. Wir erkennen Ourselves auf dem wilden Tier, das nur einen Gedanken hat, nämlich uns abzuwerfen. In diesem Falle (Torsten brachte es gerade mal auf eine Sekunde, ha, ha!) bewegen wir den Stick genau in die entgegengesetzte Richtung, die uns die Pfeile auf dem Screen darstellen. Nur nicht nervös werden und die Übersicht verlieren! Wie bei allen anderen Disziplinen spielen hier auch Zeit und Punkte die entscheidende Rolle: Wer sich am längsten hält, kriegt die meisten Points.
**„Catch the Indian"**, lautet die Parole, wenn wir uns bemühen, die von einem Indianer gekidnappten Passagiere einer Postkutsche zu befreien. Diese Action-Sequenz innerhalb der B.B.-GAMES hat mir eigentlich am meisten gefallen. Und so gehen wir vor. Sobald das Bild erscheint, rudeln wir mit dem Stick, was dieser hergibt. Somit nähern wir uns dem Gefährt, nicht ohne auf den Indianer zu achten, der von oben Gepäckstücke auf uns herniederwirft. Diesen gilt es auszuweichen. Sobald wir uns längs der Kutsche befinden, drücken wir Feuer und steigen John-Wayne-mäßig auf die Karre. Oben angekommen, knocken wir den Indianer mit bloßen Fäusten aus. Dabei ist es wichtig, nicht




*„I shot the Sheriff"*




*„Riiiisiko!" (Beide Buffalos stammen von ST)*

nur die vorgegebene Zeit einzuhalten, sondern auch geschickt zu boxen. Stick diagonal plus Feuer wirkt Wunder, während Stick links und gedrücktes Feuer Gegenschläge abblocken. Herrliches Game! Ebenso lustig, aber ohne Rudelei, geht's beim **KÄLBERFANG** zu! Aus einer „halben" Vogelperspektive verfolgen wir, wie ein Tier in die Arena geschickt wird. Nach einer kleinen Verzögerung legen wir mit unserem Gaul los. Stick einfach nach rechts ziehen, und schon bald ist man an der Breitseite des Rindviechs. Wir überholen das Kalb etwa um eine Kopflänge und werfen das Lasso (genau dann Feuer drücken, wenn die Schlinge links über unserem Kopf ist!). Sobald sich das Fangseil über den Kopf gelegt hat, ziehen wir den Stick nach links und drücken Feuer. Je schneller man das Kalb stoppt, je höher die Bonuspunktzahl. Der abschließende Wettkampf ist da schon etwas schwieriger: Das **RINGEN MIT DEM STIER.** Die Joystick-Steuerung ist zwar dieselbe, allerdings müssen wir hier den Stier im wahrsten Sinne des Wortes bei den Hörnern packen. Den richtigen Absprung zu finden, ist äußerst schwierig. So muß man einfach die richtige Position zum Stier haben, um per Feuerknopf-Druck auf das Tier zu springen. Gerät man zu nah an den Stier, fällt der Reiter auf die Schn... Einmal aufgesprungen, gilt es, das Rind niederzuringen. Mit Stick-Rudeln links und rechts hält man die Balance. Es dauert fast eine kleine Ewigkeit (dies ist zumindest der Eindruck des wackeren Stierboys), bis der Koloss am Boden liegt. Auch hier entscheidet bei der Punktevergabe die Zeit.
Nachdem TYNESOFT schon fast „GAMES"-mäßig alles ausgereizt zu haben schien, wurde doch noch einer draufgesetzt. Die BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES sind ohne Zweifel eine Bereicherung für Action- und Sportfreunde. Gewaltszenen gibt es nicht; der sportliche und der Geschicklichkeits-Aspekt stehen klar im Vordergrund. Das Spiel hat mir (und auch meinen Kollegen) so viel Freude bereitet, daß ich hiermit einen ASM-Hitstern vergeben muß. Grafik, Animation, Hintergrundgeschehen, Staffage und der fast alles noch überragende Sound machen es zu einem Knüller. Gut, daß es sowas noch gibt!

*Manfred Kleimann*

| | |
|---|---|
| **Grafik/Animation** | **10** |
| **Sounds** | **11** |
| **Spielablauf** | **11** |
| **Motivation** | **11** |
| **Preis/Leistung** | **10** |

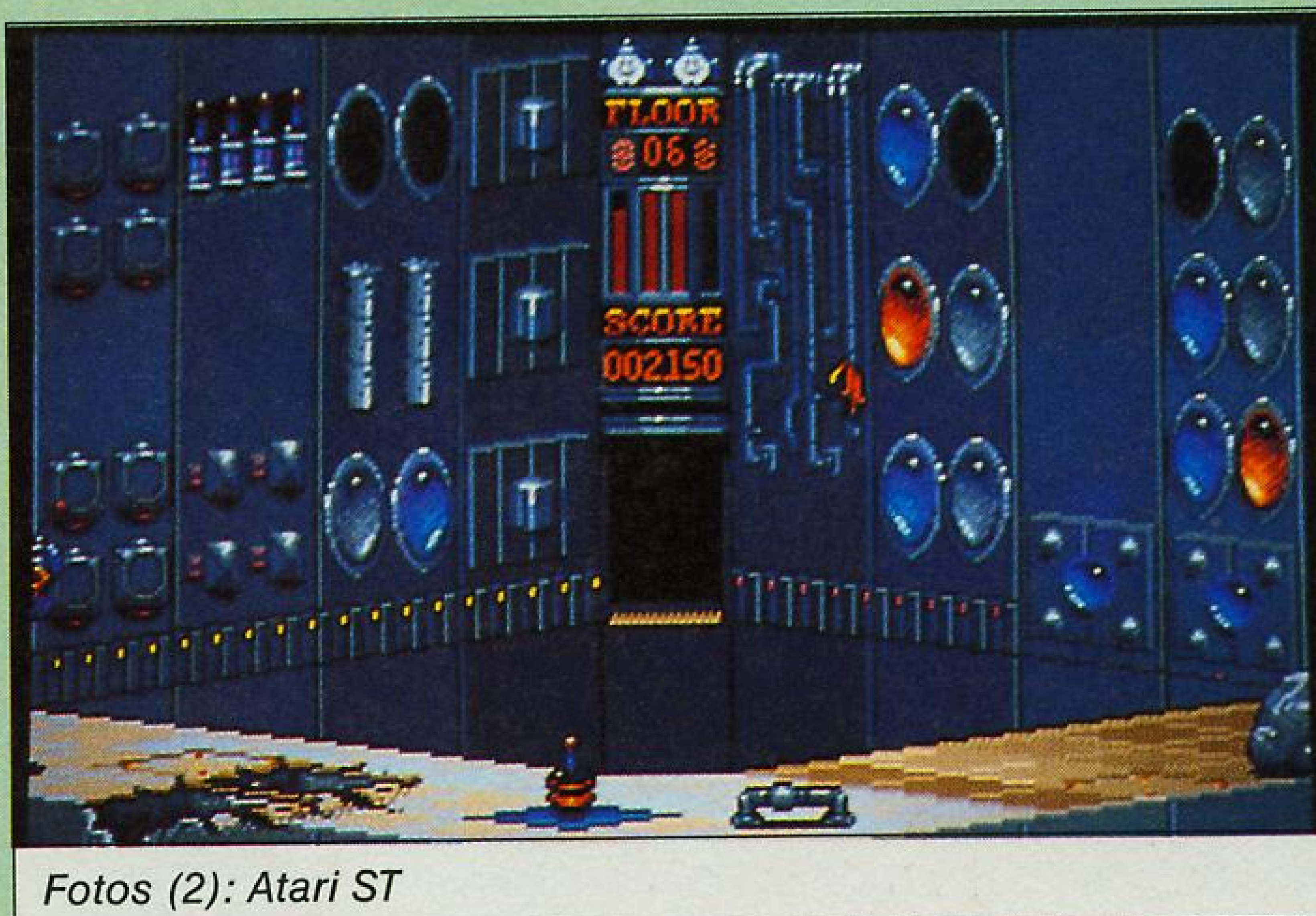
# G. NIAL!



*Von Level zu Level wird's hektischer!*

**Programm:** G.Nius, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Infogrames/Lankhor, **Muster von:** 23.

Die Story von **G.NIUS** ist wohl noch das Ungenialste an diesem **INFOGRAMES**-Produkt. Der Rest allerdings ist ausgesprochen gut gelungen. Die Programmiergruppe *Lankhor* hat sich hier wirklich ins Zeug gelegt.
Nach dem Laden des Spiels sieht man zunächst den Absturz des eigenen Raumschiffes. Dazu gibt's Digisound. Ist der Crash dann über die Bühne gegangen, kann der Spaziergang durch die perspektivisch ungewöhnlich dargestellten Räume des Raumschiffes beginnen. G.Nius (das ist der Roboter, den man steuert) muß versuchen, aus dem Wrack zu entkommen, bevor es „desintegriert" (tolle Vokabel! Zu deutsch: sich auflösen).
Dabei gibt es allerlei Unannehmlichkeiten für den kleinen Helden. Nicht nur, daß er sich Stockwerk für Stockwerk hocharbeiten muß, nein, zunächst muß er auch noch alle Räume eines Stockwerkes besichtigen und dort befindliche Schalter anschießen. Ins nächste Stockwerk kommt er mittels eines Liftes nur dann, wenn alle Schhalter eines Levels zerstört (wird durch Wechsel der Farbe angezeigt) sind. Auch bei diesem Game gilt der sinnige Spruch „runter kommen sie alle", denn wenn G.Nius in einem höheren Level rumwerkelt, so kann er durch die im Boden befindlichen Löcher und Schächte sehr schnell wieder nach unten transportiert werden. Dann wieder „aufzusteigen" kostet Zeit, und wie jeder vielbeschäftigte Held hat G.Nius ziemlich wenig davon.



*Fotos (2): Atari ST*

Vier Energiebalken geben über den Zustand des Blechkameraden Auskunft. Von links nach rechts wird folgendes angegeben: Allgemeinzustand, elektrische Kraftreserven, Munition, Energieschild. Insgesamt drei geniale Robbies stehen zur Komplettierung der Aufgabe zur Verfügung. Um an Munition und Energieschilde zu kommen, muß G.Nius die wildgewordenen Roboter im Raumschiff zerstören. Sie lassen dann meist entsprechende Ausrüstung zurück, die G.Nius aufnehmen kann. Da eine Berührung mit den Robbis ausgesprochen ungesund für G.Nius ist, sollte er sie zerschießen (Ausrüstung!), ihnen ausweichen oder sie durch Anschießen eines Magneten an den Wänden des Raumschiffes fesseln.
Neben diesen Kleinigkeiten muß G.Nius noch auf herunterfallende Wrackteile, Sprungbretter und Fallen achten, die seinem Energievorrat zum Verhängnis werden können. Mal ganz abgesehen davon, daß es wirklich kein Vergnügen ist, nach langwierigem Rumgelaufe in Level weiß-der-Geier wieder nach unten zu stürzen.
Eine Menge Features machen dieses grafisch hervorragend gestaltete Game zu einer gelungenen Mischung aus Action und Geschicklichkeit. Ist die Perspektive auch leicht gewöhnungsbedürftig, so macht die Steuerung nach ein wenig Übung jedoch keine Probleme mehr. Da der Spielablauf sehr flüssig ist und in den höheren Levels der Schwierigkeitsgrad beständig steigt, garantiert diese Game langanhaltenden Spielspaß. Zudem wird das Layout der Räume bei jedem Spielstart neu zusammengestellt, so daß „Kartenzeichnen" überflüssig ist, es sei denn, man nutzt die Save-Option, um einen bestimmten Spielstand zu erhalten und nach dem Einladen dort weiterzumachen.
Per Menü kann man zudem zwischen Ein- und Zweispieleroption wählen und den Schwierigkeitsgrad modifizieren! G.Nius ist ein genialer Spaß!

*Martina Strack*

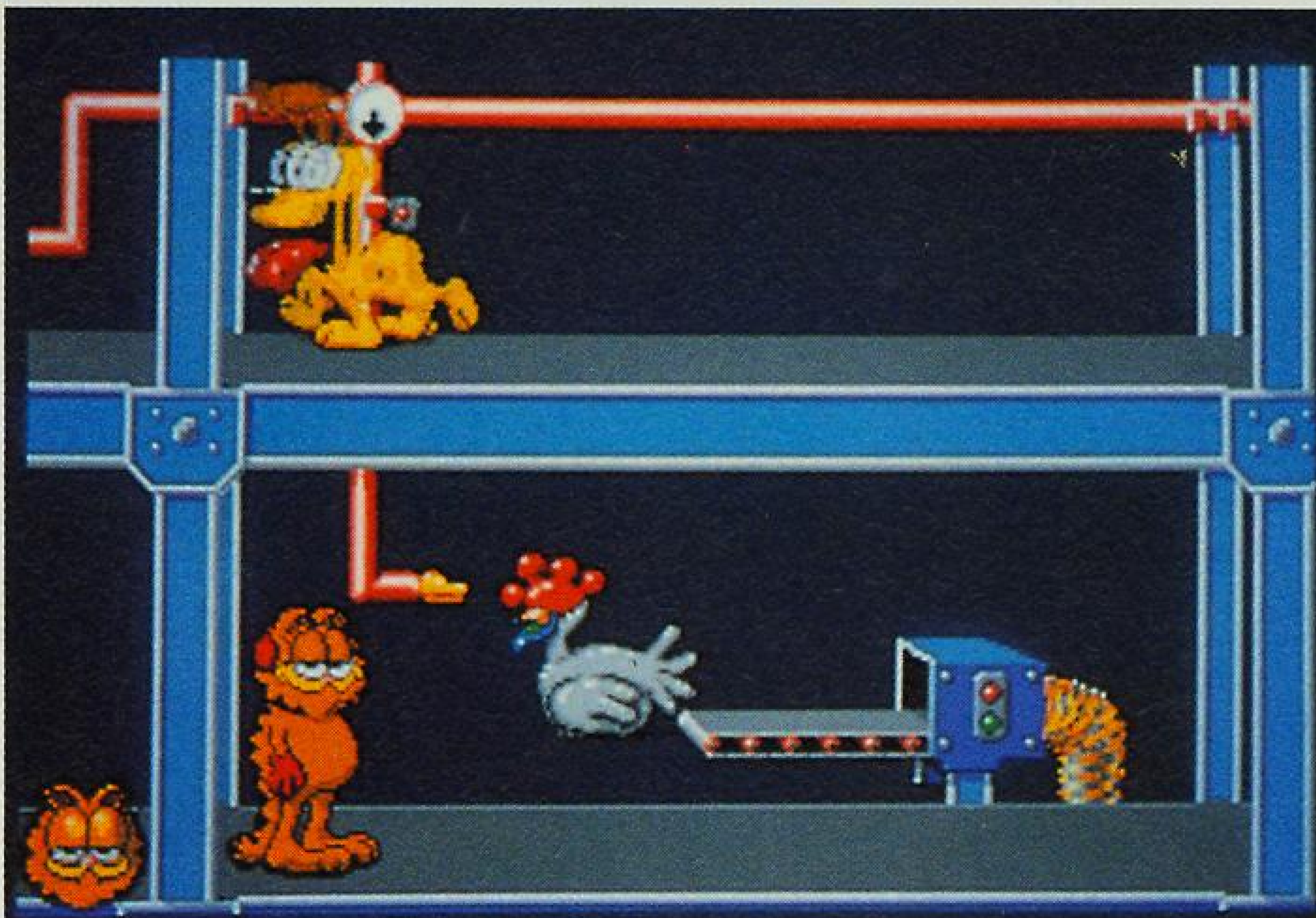
| | |
|---|---|
| **Grafik** | **10** |
| **Sound** | **5** |
| **Spielablauf** | **9** |
| **Motivation** | **10** |
| **Preis/Leistung** | **8** |

# Müde Katze – müdes Spiel

**Programm:** Garfield – Winter's Tail, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** The Edge, London, **Muster von:** Softek, London, England.

Mit **GARFIELD – WINTER'S TAIL** legt das englische Softwarehaus **THE EDGE** nun, rund eineinhalb Jahre nach dem Erscheinen der ersten Episode für die Achtbitter, sein zweites Garfield-Werk vor. Leider wird man schon nach kurzer Zeit feststellen müssen, daß das Programm beileibe nicht das Zeug dazu hat, an den Erfolg seines Vorgängers anzuknüpfen.

Garfield, der ebenso verfressene wie faule Kater, schläft. Er träumt von den Dingen, die ihm am wichtigsten sind: Schokolade und natürlich seine heißgeliebte Lasagne. Während er so vor sich hin schlummert, erscheinen einige der Staionen des Spiels in Sprechblasenform auf dem Monitor. Mit dem Joystick kann man unter ihnen auswählen und so entscheiden, ob man das Spiel in einer vorgegebenen Reihenfolge durchlaufen oder ob man einzelne Szenen üben will. Entscheidet man sich für Ersteres, so beginnt man mit einem Ski-Abfahrtslauf in den Alpen. Rechts und links der Piste stehen Zuschauer, die Garfield Kuchen und andere Köstlichkeiten zur Stärkung bereithalten. Man muß nun den Kater in Richtung der Zuschauer steuern, ohne sie umzubrettern, und im richtigen Moment den Feuerknopf drücken. Dadurch werden die Speisen aufgenommen. Allerdings ist auch Odie, seines Zeichens Hund und Rivale von Garfield, mit ins Rennen gegangen. Da auch er kein Kostverächter ist, ist das Gerangel um die kraftspendenden Köstlichkeiten groß. Garfields Zustand wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Hier sieht man das schläfrige Konterfei unseres Helden; je weiter sich die Augen schließen, umso mehr geht es mit seiner Energie bergab. Bergab geht's, wie schon gesagt, auch auf der Piste, die nebenher noch mit reichlich Hindernissen gespickt ist. Diese müssen übersprungen oder umfahren werden, was eins so schwierig ist wie das andere. Denn: Was die Steuerung anbelangt, hat sich THE EDGE wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert. Sie ist ungenau, ebenso wie die Kollisionsabfrage im übrigen, und macht es beinahe unmöglich, das Ziel und damit die nächste Etappe des Spiels zu erreichen. Können die recht großen, nett gezeichneten Sprites noch halbwegs gefallen, so stellt die Animation keineswegs zufrieden. Hinzu gesellt sich ein Ruckel-Scrolling, das die Augen des Spielers auf eine harte Probe stellt. Auch an den späteren Szenen des Spiels wird man nicht viel Freude haben. Es folgen noch eine Schlittschuhpartie auf einem zugefrorenen See und eine Schokoladenorgie in einer Osterhasenfabrik. Beides führt sehr schnell zu Frust und Langeweile und ist auch grafisch nicht besser ausgefallen als die anfängliche Hast auf der Skipiste. Wer sich in der Lasagne-Fabrik und in dem Schweizer Dörfchen umsehen will, muß die davorliegenden Level bewältigen. Wenn einer von Euch das schafft, dann möge er mir bitte mal verraten, wie er das angestellt hat. Mir zumindest ist die Freude am Spiel schnell verloren gegangen; ich glaub', ich hole mir meine Lasagne beim Italiener um die Ecke! *Bernd Zimmermann*



*Garfield und Odie in der Schoko-Fabrik (ST)*

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 6 |
| Spielablauf | 3 |
| Motivation | 2 |
| Preis/Leistung | 2 |

# SEI SCHLAU GEH' ZUM BAU

**Programm:** High Steel, **System:** Amiga (angeschaut), Atari ST, Amstrad, Spectrum, **Preise:** Diese schwanken je nach System und Datenträger zwischen 28 und 55 Mark), **Hersteller:** Screen 7, Pontefract, England, **Muster von:** Barrington Harvey, London.

Ein neues britisches Softwarehaus will sich etablieren. **SCREEN 7** heißt es, kommt aus West Yorkshire. Zwei von drei angekündigten Erstvorstellungen sind nun auf dem Markt. ASM hat beide in dieser Ausgabe getestet. Das erste in dieser Reihe nennt sich **HIGH STEEL**, ein Bauherrenmodell ganz besonderer und einfacher Prägung – zunächst scheint's ganz simpel, später kann's haarig sein! Ein wenig Erinnerung an *Electronic Art's Hard Hat Mack* kommt schon auf; HIGH STEEL jedoch ist kein Plattform-Game; man befindet sich auf dem Boden der Baurealität.

So steuert man einen kleinen overallbekleideten Facharbeiter auf der Baustelle herum. Ziel des Games ist es, durch Verschieben von Bausteinchen (sehen aus wie Break-Out-Teile!), die von einem Kran herabgelassen werden, einen Wolkenkratzer zu errichten. Hinderlich sind hier die sogenannten „Gremlins", kleine gummiartige Alien-Viecher, die unseren wackeren Arbeiter bei der Konstruktion des Gebäudes stark behindern. Diese Dinger sind von unserem Helden vom Fundament wegzudrängen, damit sie nicht wichtige Pfeiler und den Proviant anknabbern.

Versuchen Sie nun innerhalb der vorgegebenen Zeit, die Parterre zu legen. Dies ist nicht ganz einfach, geb' ich gleich zu. Haben Sie aber erst einmal dies hinter sich, werden Sie im „ersten Stock" weitere kleine Nettigkeiten überraschen. Dazu gehören Monster, die aus Eiern schlüpfen, Raupen, Parasiten und Bananenschalen. Erst wenn alles aus dem Weg geräumt ist und gleichzeitig der Bau voranschreitet, werden Sie feststellen, daß das anfangs so simple Spielchen doch seine Reize hat. Obwohl HIGH STEEL im Grunde seines Software-Herzens ein einfaches Spielprinzip zum Vorschein bringt, liegt es in des Spielers Hand, sich mit strategisch geschicktem Vorgehen sein Häusle zu bauen und somit ein paar vergnügliche Stunden vor dem Rechner zu verbringen. Einfach, aber gut!

*Manfred Kleimann*

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 5 |
| Spielablauf | 5 |
| Motivation | 8 |
| Preis/Leistung | 7 |



*Schaffe, schaffe, Häusle baue (Amiga)*

# Monoton

**Programm:** Xybots, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, Spectrum +3, Amstrad, C-64, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** 7

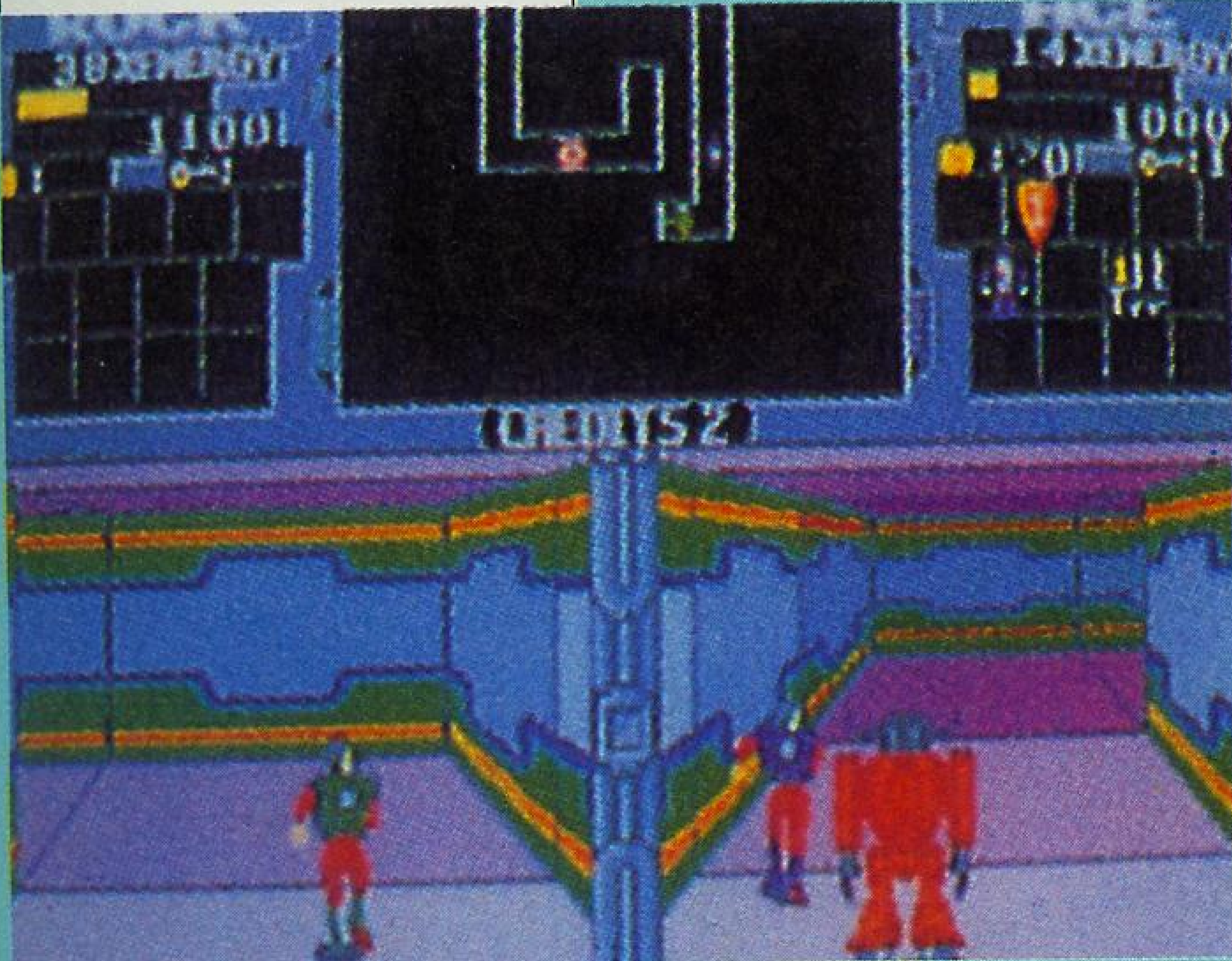
Bei dem Namen **XYBOTS** werden sich sicherlich viele von Euch noch an den Automatenklassiker erinnern, der eine ganze Menge Spielwitz verkörperte. Vor längerer Zeit schon hatte sich der englische Hersteller **DOMARK** aufgerafft, um eine entsprechende Umsetzung für heimische Computergefilde zu schreiben.

Doch worum geht es denn eigentlich? Major Rock Hardy und Captain Ace Gun sind die Hauptakteure im Kampf gegen ganze Herden von Robotern (Xybots genannt). Als Ort des Geschehens muß eine weit verzweigte, unterirdische Stadt herhalten, die vor einem irrgartenähnlichen Ganggewirr nur so strotzt. In ihrem Kampf stoßen unsere beiden Helden also auf zahlreiche Blecheimer, die es zu zerbröseln gilt, und einige weitere Gemeinheiten, wie verschlossene Türen oder andere Hindernisse. Am Ende eines jeden Levels wartet dann ein Fahrstuhl, der beide Kämpfer zur nächsten Etage bringt, wo es mit voller Härte weitergeht. Ähnlich wie auf dem Automaten können sich auch bei der Compu-Fassung zwei Spieler gleichzeitig auf dem Screen austoben, wozu dieser logischerweise gesplittet werden mußte. Die untere Bildschirmhälfte nimmt die Darstellung des Gangsystems ein, natürlich in zweifacher Ausfertigung, wogegen sich im oberen Teil eine Art Übersichtsradar, der Auskunft über den Aufbau des „Irrgartens" und die dort befindlichen Roboter gibt, sowie eine Art Statusanzeige für beide Spieler findet. Die Grafik des eigentlichen „Kampfplatzes" fiel meines Erachtens recht schlicht aus, zumindest gleicht er vom Aufbau sehr den Irrgartensystemen der ersten Generation.

Äußerst enttäuscht war ich aber über das nicht vorhandene Scrolling, das gerade auf dem Automaten die ganze Attraktion ausgemacht hatte. Stattdessen wird der Bildschirm segmentweise immer wieder neu aufgebaut, von einer flüssigen Bewegung und vor allem einem flüssigen Spielablauf kann da natürlich keine Rede sein.

Ebenso bleibt der Steuerung keine Kritik erspart. Das größte Manko liegt vor allem in der „Behäbigkeit", die das Spiel manchmal an den Tag legt. Ein gutes Beispiel hierfür ergibt sich, wenn man eine Kehrtwendung mit seinem Spieler vollführt. Während das Sprite nämlich einige Sekunden zur Ausführung der Aktion braucht, wird es mittlerweile rege von den feindlichen Robotern zerlegt...

*Lahm, lahmer, am lahmsten ...*



Alles in allem erweist sich das Spielgeschehen wie auch das Spiel an sich als äußerst langweilig und monoton. Dazu gesellt sich noch eine mittelprächtige Grafik, vom Sound ganz zu schweigen, so daß XYBOTS wohl kaum jemanden ansprechen wird. Vor einem Kauf ist unbedingt zu warnen.

*Torsten Blum*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 7 |
| **Sound** | 6 |
| **Spielablauf** | 6 |
| **Motivation** | 6 |
| **Preis/Leistung** | 5 |

# Konvertierungen

Konvertierungen auf einen Blick

**Hallo Leute!**

**Willkommen zu den Konvertierungsseiten der Extraklasse! Aufgrund des kleinen Sommerlochs bei den Herstellern und unseren beiden Doppelnummern haben sich so viele Konvertierungen angesammelt, daß wir uns entschlossen haben, die Konvertierungen in dieser Ausgabe in der epischen Breite von 11 Seiten vorzustellen! Insgesamt 48 Umsetzungen für nahezu alle gängigen Systeme könnt Ihr Euch auf den nächsten Seiten reinziehen, und da kommt mit Sicherheit kein Rechner zu kurz. Also, viel Spaß beim Lesen!**

**Michael Suck**




**Programm:** Leonardo, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

War bislang nur den Amiga-Usern das Privileg vorbehalten, auf ihrem Rechner das Hit-Game **LEONARDO** spielen zu können, so läßt das Herstellerhaus **STARBYTE** nun immerhin auch die **ST**-Besitzer zum Zuge kommen. Allerdings muß ich Euch vorwarnen: Die Umsetzung weist leider nicht mehr dieselben Qualitäten auf, die die Amiga-Fassung auszeichneten und ihr letztendlich den ASM-Hitstern eintrugen. Zunächst ein paar Worte zum Ablauf. Das Spiel basiert auf dem *Pengo-Prinzip.* Bei dieser Spielhallenplatine ging es darum, pro Level jeweils drei Gegenstände nebeneinander anzuordnen und dabei Hindernisse aus dem Weg zu räumen und die Berührung der Gegner zu vermeiden. So auch bei LEONARDO. Die Gegner sind in diesem Fall ein Gespenst und ein Bobby, die Hindernisse Felsbrocken, die entweder verschoben oder zerbröselt werden können. Beachten muß man, daß alle Gegenstände, nachdem man sie bewegt hat, erst dann zum Stillstand kommen, wenn sie auf ein Hindernis treffen. Damit kommt die strategische Komponente ins Spiel, die das Programm eigentlich reizvoll macht. Daran hat sich auch bei der ST-Fassung ntürlich nichts geändert. Nachgelassen hat demgegenüber jedoch die Grafik, die, verglichen mit der Amiga-Version, irgendwie blasser ist. Auch beim Sound müssen natürlich die ST-typischen Abstriche gemacht werden, wie nicht anders zu erwarten war. Am unangenehmsten macht sich jedoch die ungenaue Steuerung bemerkbar, die das Spielen schon ziemlich erschwert. Schade, daß STARBYTE hierauf nicht etwas mehr Aufmerksamkeit verwandt hat. So muß ich leider feststellen, daß der einstige Glanz der Amiga-Version auf dem ST etwas verblaßt ist. Tut mir leid für STARBYTE und für die Atari-User!

*Bernd Zimmermann*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 7 |
| **Spielablauf** | 8 |
| **Motivation** | 8 |
| **Preis/Leistung** | 8 |




**Programm:** Purple Saturn Day, **System:** Amstrad, PC, **Preis:** ca. 50 DM für Amstrad Disk., ca. 65 DM für PC-Disk, **Hersteller:** Exxos, Frankreich, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Also, wenn ich „purple" sehe, denk' ich meist an eins: An meinen Lieblingssong „Purple Rain" (schwärm...). Leider war es mir nicht gegönnt, **PURPLE SATURN DAY** als erste Prince-Versoftung aller Zeiten zu testen, vielmehr geht's bei diesem Game um einen interplanetaren sportlichen Wettstreit mit insgesamt vier seltsam anmutenden Disziplinen. Wer das Rennen durch den Asteroidengürtel des Saturn besteht, das Energiesparring überlebt, ein elektronisches Nervensystem schnell genug reaktiviert und gutes Timing beim Sprung durch die Zeittore beweist, darf schließlich einen dicken Schmatzer von einem Saturn-Mädel einheimsen.

Bei den 16-Bittern zeigte das Spiel hervorragende Grafiken und phantastische Animationsphasen, die uns die Freudentränen in die Augen trieben. Kaum zu glauben, aber auch auf dem **Amstrad** und **PC** zeigen die Jungs von **EXXOS**, was man aus den beiden Kisten herausholen kann. Beide Rechner verfügen (natürlich leicht abgespeckt) über alle Originalgrafiken und treibens dabei recht bunt (PC mit EGA-Karte). Toll gelungen ist zudem wieder das Zoomen der Asteroiden und – man lese und staune – der Sound. Beim Amstrad ist das zwar nicht so verwunderlich, aber das sogar dem PC eine hörenswerte Titelmelodie als Sample und gute Soundeffekte während des Spiels verpaßt wurden, ist doch schon seltener. Wer auf außergewöhnliche Sportspiele der dritten Art steht, wird mit PURPLE SATURN DAY das geeignete Spiel finden, denn PURPLE SATURN DAY ist State of the Art!

*Michael Suck*

| | (Amstrad/PC) | |
|---|---|---|
| **Grafik** | 10 | 10 |
| **Sound** | 9 | 9 |
| **Spielablauf** | 11 | 11 |
| **Motivation** | 11 | 11 |
| **Preis/Leistung** | 11 | 11 |



**Programm:** Roadblasters, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin.

„Race and destruction" und kein Ende in Sicht. Nach den zahlreichen Veröffentlichungen dieser Art (*Fire & Forget, Overlander, Highway Hawks*), hat man sich bei **U.S. GOLD** entschlossen, auch noch auf diesen Zug aufzuspringen und **ROAD BLASTERS** auch noch für den **Atari ST** herauszubringen. Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zu den 8-Bit-Versionen natürlich wenig geändert. Immer noch ist es das Ziel des Spiels, mit einem waffenstarrenden Superauto möglichst heil bis zu den Etappenzielen zu kommen. Aufgepaßt werden muß dabei auf gegnerische Autos und den eigenen Tank, der durch das Aufsammeln von Treibstoffblasen wieder aufgefüllt wrden kann. Wem die anfängliche Ausrüstung zu lasch ist, kann sogar durch geschicktes Manövrieren eine bessere Wumme von einem Helikopter bekommen. Tja, und dann geht's ab. Die Grafik entlockt dem verwöhnten Spieler allerdings höchstens ein müdes Lächeln. Die Animation der Vektorgrafik ist erträglich, doch will einfach keine Freude beim Spielen aufkommen, denn die Strecken sind viel zu einfach zu bewältigen. So ist es z.B. kein Problem, mit einem Auto 20 Level zu durchqueren – die Motivation geht gegen Null. Der piepsige Sound ist dabei eine mittlere Katastrophe und geht schon nach wenigen Minuten auf die Nerven.
Insgesamt ist ROADBLASTERS also ein fades Spielchen, das wohl niemanden aus den Socken hauen wird. Wer sich dennoch für das Spielprinzip interessiert, der sollte auf das schon etwas ältere, aber entscheidend bessere *Overlander* zurückgreifen.



*muhs*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 6 |
| **Sound** | 3 |
| **Spielablauf** | 5 |
| **Motivation** | 5 |
| **Preis/Leistung** | 5 |



**Programm:** Grand Prix Circuit, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** ?????

Amiga-User wird's freuen, daß **ACCOLADE** nach der PC-Version nun endlich auch mit der Amiga-Fassung von **GRAND PRIX CIRCUIT** aufwarten kann. Gegenüber dem IBM-Game zeigen sich besonders Fortschritte in Bezug auf die Grafik, womit ich vor allem auf das Scrolling abziele. Dieses präsentierte sich nämlich auf dem Amiga in guter Verfassung. Obwohl die Jungs von ACCOLADE vielleicht hier und da einige „Ruckelpassagen" hätten entfernen sollen, fiel GRAND PRIX CIRCUIT doch durch seine zum größten Teil flüssigen und vor allem schnellen Bewegungsabläufe auf. Auch der Hintergrund scrollt entsprechend sauber mit. Viel Mühe hat man sich bei der eigentlichen Grafik gegeben, die sehr ordentlich ausfiel. Gerade die schon angesprochene Hintergrundgrafik, die übrigens von Piste zu Piste (insgesamt 8 Stück an der Zahl) verschieden ausfällt, wurde sauber gezeichnet. Aber auch die restliche Landschaftsdarstellung zeichnet sich durch eine relativ saubere „Strichführung" aus. Gleiche positive Kritik gilt für die Animation der Rennwagen. Ebenfalls gut zog sich die Steuerung aus der Affäre, obwohl manch' Ungeübter mit seinem Joystick schnell „ins Schleudern" kommt. Auch der Sound fiel nicht durch abartige Klänge oder Geräusche auf, so daß es von der technischen Seite eigentlich nur Positives zu berichten gibt. Die Motivation dürfte aufgrund vieler Feinheiten recht hoch angesiedelt werden. Tunnel, atemberaubende Crashs und eine gleichsam realistische wie packende Streckenführung heizen die Steuerung regelrecht an. Dazu gesellen sich noch pakkende Gegner, Boxenstops dürfen da natürlich auch nicht fehlen. GRAND PRIX CIRCUIT von ACCOLADE – ein Programm, das



man sich als Sportfreund ruhig zulegen sollte.

*Torsten Blum*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 8 |
| **Realitätsnähe** | 10 |
| **Spaß/Spannung** | 10 |
| **Preis/Leistung** | 9 |



**Programm:** Skateball, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 DM, **Hersteller:** UBI-Soft, **Muster von:** [7].

Nachdem die ST-Besitzer schon im Mai in den Genuß des Pogo-Hockey kamen, sind jetzt auch endlich die Eigner eines **C-64** dran: **SKATEBALL** nennt sich das Eishockeyspiel mit Action-Einlagen. Doch gegenüber der ST-Fassung hat dieses Spiel eindeutig an Wert verloren. Ich fand es zwar damals schon nicht besonders toll, aber hier macht es nun kaum noch Spaß.
Bei SKATEBALL werden Sie wie beim Eishockey auf ein recht rutschiges Spielfeld versetzt. Jede Mannschaft, die bloß aus zwei Leuten (einem Spieler und dem Torwart) besteht, muß versuchen, den Spielball ins gegnerische Tor zu bringen. Um in Ballbesitz zu kommen oder zwecks Erhöhung des Punktkontos sind einige unfeine Hilfsmittel wie Anrempeln oder Umfahren durchaus erlaubt. Der Gegner tut's ja auch. Das Manko hierbei ist jedoch, daß diese Rempelei nicht immer so funktioniert, wie man es gerne hätte. Meist landet man auf dem eigenen Sitzfleisch und der Gegner rennt bzw. schliddert mit dem Ball Richtung Tor. Ohnehin erweist es sich manchmal als recht schwierig, dem gut gepanzerten Gegner die Ille wegzunehmen. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades gibt es in höheren Runden recht „mörderische" Hindernisse. Da sind z.B. riesige Morgensterne, die beim Aufprall einen Blutfleck hinterlassen, bevor der Spieler für kurze Zeit aus dem Spiel ausscheidet. Tiefe Löcher auf dem Spielfeld wollen ebenfalls umfahren werden. Soviel zur Spielbarkeit.

Klar, daß bei der Grafik leichte Abstriche gemacht werden müssen. Aber so eintönig und langweilig wie hier hätte es doch wirklich nicht sein müssen. Die Animation ist weitgehend in Ordnung, und der Sound düdelt 64er-mäßig aus dem Lautsprecher. Die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung nimmt noch einmal ein bißchen von der



Spielfreude weg. Es geht zwar gut ab auf dem Screen, aber etwas Besonderes isses net.

*nma*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 6 |
| **Sound** | 8 |
| **Spielablauf** | 7 |
| **Motivation** | 6 |
| **Preis/Leistung** | 6 |








Foto: C-64

**Programm:** Mayday Squad, **System:** Atari ST, IBM PC, C-64, **Preis:** ST/PC ca. 60 Mark, C-64 ca. 45 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, Blaydon, England, **Muster von:** Tynesoft.

**MAYDAY SQUAD**, das Anti-Terror-Game von **TYNESOFT**, gibt's nun auch für **Atari ST**, **IBM PC** (und Kompatible) und **C-64**. Eine schöne Bescherung! Wer's noch nicht weiß – bei diesem Spiel geht es darum, Terroristen abzuknallen und das von ihnen gekidnappte Botschafter-Töchterlein zu befreien.
Schaut man sich die drei neuen Versionen an, so stellt sich eigentlich nur die Frage, welche Fassung die schlimmste ist. Im direkten Vergleich kommt da wohl noch das 64er-Game weg, das zwar in puncto Grafik total danebengegangen, aber immerhin noch halbwegs spielbar ist. Der PC-Fassung kann man zugute halten, daß zumindest der Sound ordentlich programmiert wurde. Über die Grafik schweigen wir uns hier besser aus – die ist zwar beileibe nicht toll, ließe sich aber noch verschmerzen. Am schlimmsten ist das Schneckentempo, mit dem sich das (per Tastatur gesteuerte) Fadenkreuz über den Monitor bewegt. Echt grauselig! Den Vogel schießt jedoch die ST-Fassung ab, die vor Fehlern nur so strotzt. Besonders die Entscheidung für den Joystick wird man hier schnell bereuen. Zieht man nämlich den Stick so weit nach oben, daß das Fadenkreuz in die Statusanzeige am oberen Bildschirmrand gelangt (was eigentlich gar nicht möglich sein dürfte), so zieht es einen Schweif von lauter kleinen Fadenkreuzchen hinter sich her. Diese verschwinden dann auch nicht wieder, sondern sind von nun an fester Bestandteil der Grafik. Wählt man mit dem Joystick das linke untere Infofeld an, so erscheint ein Menü, aus dem man nicht wieder herauskommt. Das liegt daran, daß die unterste Option, Exit, mit dem Joystick nicht angewählt werden kann, weil man den Cursor nicht tief genug herunterbekommt. Das funktioniert nur mit der Maus. Reicht Euch das? Ich zumindest kann nicht verstehen, wie TYNESOFT eine solche Schlamperei zu veröffentlichen wagt. *Bernd Zimmermann*

| | C-64/PC/ST |
|---|---|
| **Grafik** | 6/6/8 |
| **Sound** | 8/8/7 |
| **Spielablauf** | 7/6/3 |
| **Motivation** | 5/4/1 |
| **Preis/Leistung** | 5/5/1 |





**Programm:** Voyager, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** 18.

Auf die Gefahr hin, daß mich die Freunde der Ausgefülltenvektorgrafikballerer kritisieren sollten, ich bleibe dabei: **VOYAGER** von **OCEAN** ist ein simples, allerdings technisch brillantes Remake von Spielen wie *Starglider, Phantasm, Tau Ceti* oder *Backlash!* Der Super-Sound und die hervorragenden Grafiken sind übrigens noch das Beste an diesem 3D-Game (siehe auch Erstlings-Bericht; ASM 7/89; ST-Fassung!). Grafisch hat sich wahrlich nichts gegenüber der ST-Version geändert; lediglich der Sound (Digi!) ist äußerst gut. Von der Steuer- und Spielbarkeit her kommt genau die gleiche Langeweile auf, die mich schon vor vier Wochen befiel. Es ist OCEAN nicht gelungen, etwas wirklich NEUES mit Voyager zu erreichen. Verbesserungen hier und da – was bringt das schon? In diesem Genre gibt's halt stärkere Games, die zudem schon einige Monate, ja Jahre auf dem Markt sind.
Bei VOYAGER geht es vorrangig darum, Feinde vom Planeten Saturn (bzw. dessen Monden) zu vernichten, weil diese einen ernsthaften Angriff auf unsere gute Mutter Erde planen. Präventivschlag nennt man so was, glaub' ich. So begeben wir uns zu den einzelnen Monden, schießen die ungefähr 80 Alien-Gleiter ab, sammeln Sonden und Zusatzbewaffnung auf und verschwinden durchs Warp zum nächsten Kriegsschauplatz.
Der Kampf geht somit über mehrere Stunden. Es werden Atomwaffen eingesetzt; man kann das „Fahrzeug" wechseln, sich Karten und Tabellen anschauen – alles schon mal dagewesen. So schieße ich meine Feinde zu Bauklötzen oder Lego-Steinen und freue mich, daß ich nicht selbst getroffen werde. Das interplanetare Tontaubenschießen endet dann – unverhofft (obwohl ich ja über „Tausende" von Anzeigen verfüge) – mit einem urplötzlichen GAME OVER. Fazit: Zu öde, zu teuer und vor allem zu „alt"! *Manfred Kleimann*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 10 |
| **Sound** | 10 |
| **Spielablauf** | 5 |
| **Motivation** | 5 |
| **Preis/Leistung** | 4 |






Foto: Amiga

**Programm:** MicroProse Soccer, **System:** Amiga, Atari ST, Amstrad, Spectrum 48K/128K, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen ca. 35 und 80 Mark, **Hersteller:** MicroProse, USA, **Muster von:** MicroProse, Tetbury, England.

Gleich viermal bekommen wir es nun mit der Umsetzung des Fußballspiels **MICROPROSE SOCCER** zu tun. Nachdem das Programm auf dem C-64 zu Recht gefallen konnte, zwar nicht unbedingt Hit-Qualitäten aufweisen, aber in puncto Spielbarkeit zufriedenstellen konnte, hat **MICROPROSE** nun die Konvertierungen hinterhergeschoben.
Wir haben uns das Game für den **Amiga**, den **Atari ST**, **Amstrad** und **Spectrum** angesehen. Leider muß man schon an dieser Stelle bemerken, daß keine der vier Versionen das Zeug dazu hat, die durch die C-64-Fassung geschürten Erwartungen zu erfüllen. Während die Amiga- und ST-Versionen immerhin noch halbwegs gut gemacht sind, sind die Amstrad- und Spectrum-Umsetzungen völlig in die Hose gegangen. Im einzelnen: Auf dem Amiga sieht MICROPROSE SOCCER grafisch recht ansprechend aus, allerdings wirkt sich das sicher vermeidbare Ruckel-Scrolling relativ störend auf den Spielfluß aus. Die Abläufe sind insgesamt zu langsam, was die Spielfreude zusätzlich schmälert. Während hier jedoch die Musik noch halbwegs in Ordnung geht, wird man auf dem ST sicher schnell den Griff zum Lautstärkeregler tun. Ansonsten sind die ST- und die Amiga-Version nahezu identisch, und das mit all ihren Vor- und Nachteilen.
Absolut verunglückt sind, wie schon gesagt, die Spectrum- und Amstrad-Versionen. Während der Spectrum immerhin noch mit einer sehr guten Musik aufwarten kann, ist aus dem Amstrad-Lautsprecher naturgemäß nur das typische Piepsen zu vernehmen. Für beide Fassungen aber gilt, daß man die Spieler so gut wie nicht voneinander unterscheiden kann, wodurch ein vernünftiger Spielablauf von vorn herein beinahe unmöglich gemacht wird. Auch hier leidet das Geschehen zusätzlich unter der ermüdenden Langsamkeit der Abläufe. Meine Empfehlung also für alle Amiga-, ST-, Amstrad- und Spectrum-User: Seht Euch entweder nach einem anderen Spiel um, oder kauft Euch, wenn es schon MICROPROSE SOCCER sein muß, einen C-64! *Bernd Zimmermann*

| | Amiga/ST/Ams./Spec. |
|---|---|
| **Grafik/Animation** | 8/8/5/5 |
| **Sound** | 8/6/4/9 |
| **Realitätsnähe** | 8/8/5/5 |
| **Spaß/Spannung** | 7/7/4/4 |
| **Preis/Leistung** | 7/7/4/5 |






**Programm:** Space Harrier, **System:** PC Engine, **Preis:** Ca. 120,– DM, **Hersteller:** NEC Avenue, **Muster von:** 28.

Hat nun endlich jeder Computer seinen **SPACE HARRIER**? Für die **PC ENGINE**-Besitzer hat sich nun **NEC AVENUE** erbarmt und eine Version des Spielhallenklassikers herausgebracht. Mittlerweile dürfte dieses Spiel den ASM-Lesern durch zahlreiche Tests schon hinreichend bekannt sein. Deshalb sollen hier nur noch das Wichtigste sowie die Besonderheiten erwähnt werden. Mit einem Raketenrucksack bestückt, düsen Sie durch mehrere Landschaften und erleben dabei ein 3D-Scrolling der allerersten Klasse.

Einfache aber effektvolle Hintergrundgrafik scrollt sehr flüssig, daß der Eindruck von nahezu perfekter Animation entsteht. Ein bißchen detaillierter hätte es aber sein können.

Auf dem Weg durch die Level müssen Sie den zahlreichen Hindernissen ausweichen und das ein oder andere Monster auch mal wegballern. Neben der sehr schönen 3D-Grafik fielen mir die 15 verschiedenen Angreifer auf, die allesamt für ein spannendes bzw. hektisches Spiel sorgen. Das Spiel besteht im wesentlichen im Abballern oder Umfliegen der Gegner, bis man am Ende des Levels einen großen Gegner zerstören muß.

Vom Spielablauf her blieb alles beim alten, man kennt ihn ja hinreichend. Vom Sound habe ich mir für dieses System allerdings mehr erwartet. Da wurden die Möglichkeiten nicht so gut genutzt. Insgesamt ist SPACE HARRIER nicht von schlechten Eltern, doch nach drei Jahren habe ich langsam genug von diesem Spiel.

Die Engine-Besitzer können es sich ja ansehen. Ich brauch's zumindest nicht.

*Peter Braun*



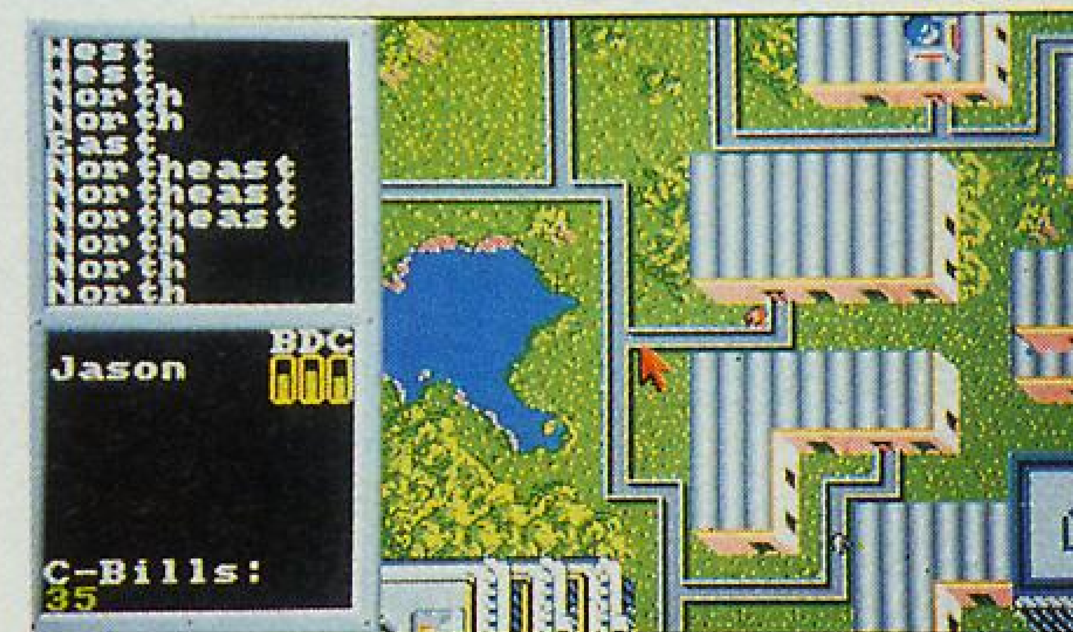

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 9 |
| **Sound** | 8 |
| **Spielablauf** | 8 |
| **Motivation** | 7 |
| **Preis/Leistung** | 6 |



**Programm:** Battletech, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Infocom, **Muster von:** 1.

Schwach ist die C-64-Umsetzung von **BATTLETECH** geworden. Nach den guten Fassungen für den PC und den Amiga wußte die erste 8-Bit-Version des Programmes leider nur zu enttäuschen. Die Programmierer, die das Spiel für **INFOCOM** „transferiert" haben, sind mit den gestellten Anforderungen in Bezug auf die Fähigkeiten des kleinen Commodore wahrlich nicht zurande gekommen. Zuallererst fällt einem die Ladezeit auf. Von einem Speeder ist hier nichts zu entdecken. Mit leicht trüber Linse kann man kurze Zeit später das Titelbild begutachten – man glaubt, einen Silberstreif am Horizont zu entdecken. Während man aber so intensiv schaut, sollte man sich besser die Ohren zuhalten, da die Musik wirklich gräßlich ist.
Also lädt man fröhlich weiter. Falls man aber tatsächlich noch in der Lage gewesen sein sollte, eine gewisse Art von (Vor-)Freude auf das Programm aufgebracht zu haben, gibt's im Spiel selbst wieder lange Gesichter. Die Grafik hat nochmal stark nachgelassen. Nicht, daß ich nicht wüßte, daß man von C-64 keine Wunder bei einer solch fummeligen Kleingrafik erwarten darf, aber auch hier hätte man viele Dinge besser durchgestalten müssen. Das Scrolling der Spielfläche ist eine Zumutung (immer kräftig mit der Axt – gleich acht Pixel auf einmal), betritt man mit der schwarz/weiß-blinkenden, zeichengroßen Spielfigur ein Gebäude, setzt die Floppy erneut zu einem Marathonlauf an. Spielerisch ist zwar gegenüber den anderen Versionen keine Veränderung eingebracht worden, aber allein durch wenig gelungene Grafik und Steuerung macht das Spiel erheblich weniger Spaß.
So leid es mir tut, aber BATTLETECH auf dem C-64 sollten sich nur wahre Enthusiasten zulegen, die von der „Mech-Idee" so begeistert sind, daß sie alles dafür in der Ecke stehen lassen. Leute, die auf Qualität in allen Belangen Wert legen, können es sich ja zumindest zeigen lassen, bevor sie es dann doch nicht kaufen.

*uli*




| | |
|---|---|
| **Grafik** | 5 |
| **Vokabular** | (menügesteuert) |
| **Story** | 9 |
| **Atmosphäre** | 5 |
| **Preis/Leistung** | 6 |



**Programm:** Circus Attractions, **System:** Amiga, IBM PC und Kompatible, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Golden Goblins, Düsseldorf, **Muster von:** 42.

So'nen Zirkus hatten wir ja schon lange nicht mehr! Doch keine Angst, hier geht's nicht um 'nen Affenzirkus oder sowas, sondern vielmehr um ein spaßiges, kurzweiliges Programm aus dem Hause **GOLDEN GOBLINS**, die **CIRCUS ATTRACTIONS**. Für fünf witzige akrobatische Nummerchen heißt's hier „Manege frei". Wir haben uns nach dem 64er-Zirkus nun die beiden Umsetzungen für **AMIGA** und **PC** angesehen. Über die Unterschiede zum 64er-Game braucht man sich ja wohl kaum auszulassen, vielleicht nur insofern, als daß sämtliche Features bei den 16-Bittern wiederzufinden sind. Nachdem der berühmte und allseits bekannte Zirkusmarsch (auf dem Amiga echt hörenswert) ertönt ist, befindet man sich im Hauptmenue und kann sich nun – allein oder im Two-Player-Modus – an einer der fünf „Attractions" ergötzen. Die einzelnen Nummern sind auf beiden Systemen mit einigen kleinen Raffinessen versehen, die es herauszufinden heißt, bevor man sich als „Akrobat Schööн" feiern lassen kann. Die Amiga-Grafik besticht wie die Animation durch hervorragende Feinarbeit seitens der Programmierer. Das GoGo-Team hat sich für die Disziplinen stets 'ne witzige Einlage zugunsten des Spielspaßes einfallen lassen. Sehr genau arbeitet auf beiden Umsetzungen die Kollisionsabfrage, man muß also schon ein bissl Feingefühl zeigen, um die Figuren nicht „auffe Nase" fallen zu lassen. Wichtig für die PC-User ist die Vorgehensweise beim Programmieren: Hier haben sich die Jungs aus Düsseldorf die Mühe gemacht, das Scrolling direkt auf PC zu programmieren, so daß das Game neben der EGA-Karte auch in der CGA-Grafik scrollen kann.

*Matthias Siegk*




*Foto: Amiga*

| Amiga/ PC | |
|---|---|
| **Grafik** | 10/9 |
| **Sound** | 11/7 |
| **Spielablauf** | 9/9 |
| **Motivation** | 9/8 |
| **Preis/Leistung** | 10/9 |



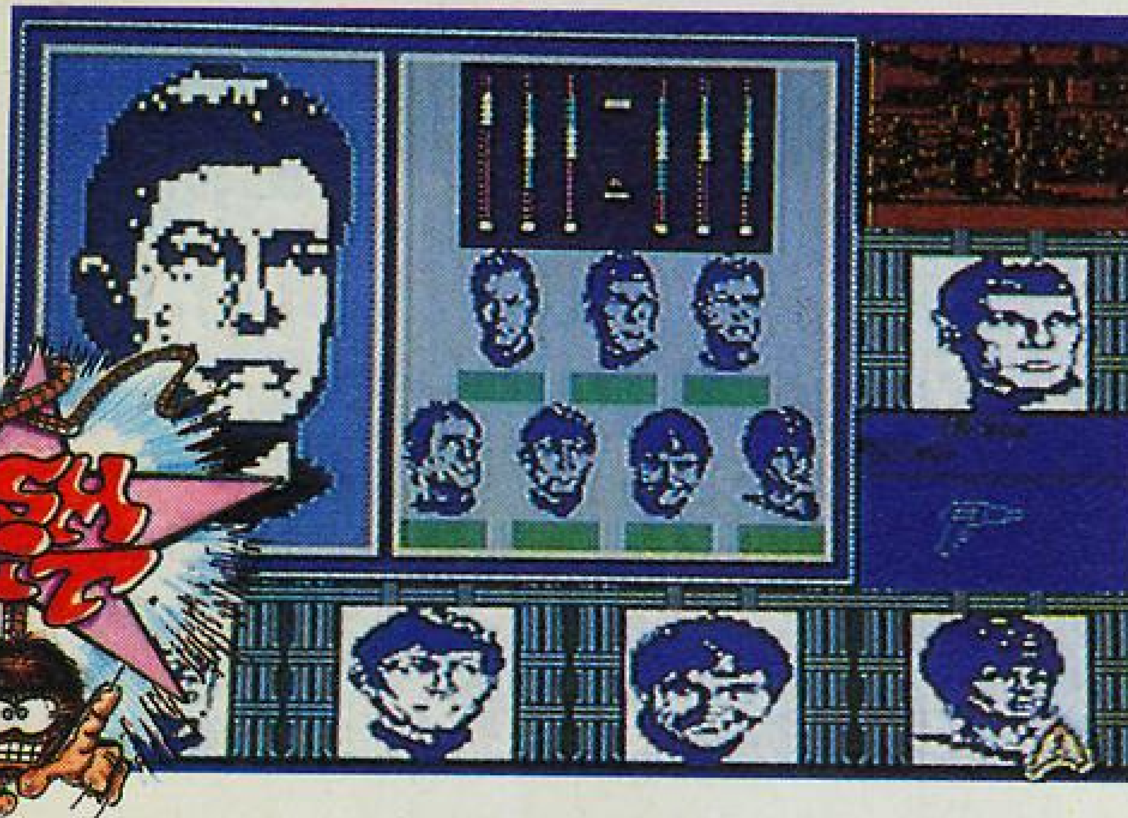
Dies ist NIGHTDAWN C-64

**Programm:** Nightdawn, **System:** Atari ST, C-64, **Preis:** Ca. 65 Mark (ST), 50 Mark (C-64 Disk.) und ca. 35 Mark (C-64 Kass.), **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** 35.

Das verkappte Ballerspiel von **MAGIC BYTES** mit dem herrlichen Tarncover und dem „Decknamen" **NIGHTDAWN** konnten wir uns kürzlich auch für den **Atari ST** und den **C-64** zu Gemüte führen. Ohne das Produkt getestet zu haben, fällt einem zuerst die enorme Preissenkung beider Umsetzungen ins Auge. Sollte das etwa ein Zeichen sein? Wohl schon, denn zwischen Preis und Leistung besteht doch ein deutlich erkennbarer Zusammenhang. Während das Amiga-Gefecht zumindest mit eindrucksvollem Sound und tadellosem Scrolling aufwarten kann, haben diese beiden Versionen auch diesbezüglich Schwierigkeiten, ungetadelt durch unsere Prüfstufe zu gehen. Die ST-Version beispielsweise scrollt in der Vertikalebene ebenso anstandslos wie auf dem Amiga, im Horizontalen jedoch hapert's gewaltig. Neben der Tatsache, daß der ST-Bildausschnitt ein wenig kleiner geraten ist, fallen die qualitativ schlechteren Soundeffekte hier doch ins Gewicht. So kann man den Unterschied zwischen einer platzenden Tomate (es könnte auch ein schlapper Luftballon sein!) oder 'nem explodierenden Panzer akustisch kaum herausfiltern. Ähnlich enttäuschend mutet die 64er-Version an, wenngleich man hier schon aufgrund der Hardware ein Auge zudrücken könnte. Dennoch fühlt man sich irgendwie um Jahre zurückversetzt. Titelbild und -sound sind zwar recht nett geraten, auch eine High-Score-Liste wurde hier zusätzlich untergebracht. Dennoch wird das Game den Ansprüchen vieler User wohl nicht gerecht werden, denn Grafik, Sprites und Sound sind einfach zu nüchtern dargestellt. NIGHTDAWN also diesmal auf großer Talfahrt!

*mats*

| | (Atari ST/ C-64) |
|---|---|
| **Grafik** | **8/5** |
| **Sound** | **8/6** |
| **Spielablauf** | **8/6** |
| **Motivation** | **7/3** |
| **Preis/Leistung** | **6/5** |

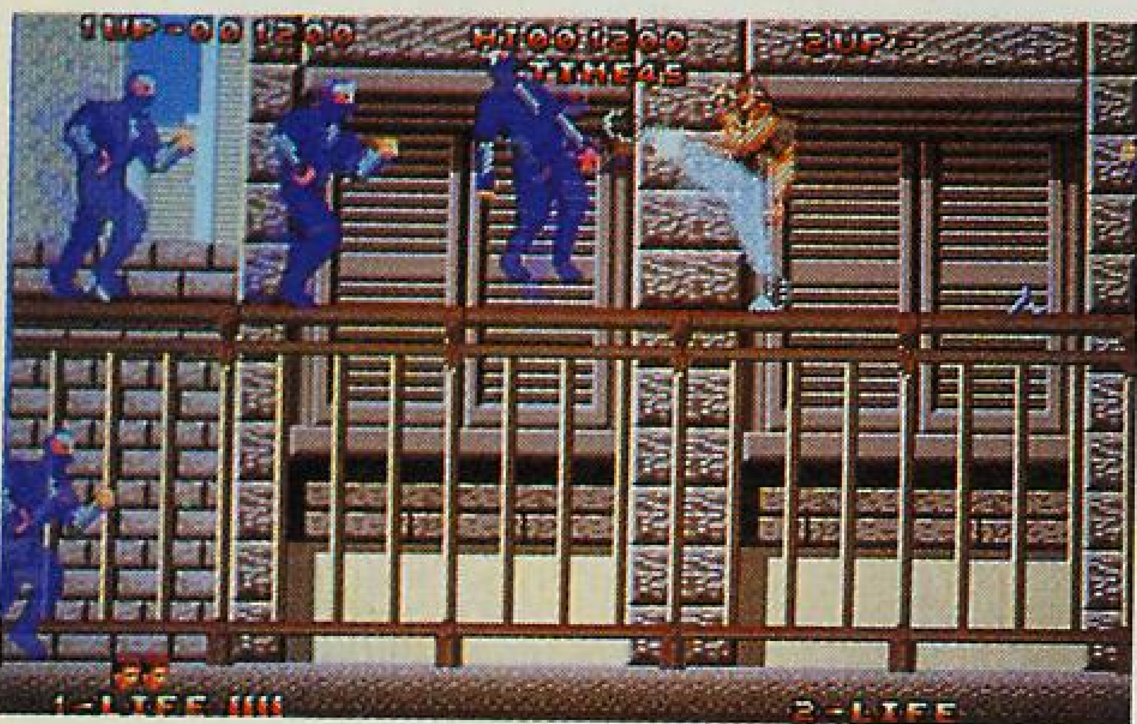


**Programm:** Star Trek, **System:** C-64, **Preis:** ca. 65 DM (Disk.), ca. 45 DM (Kass.), **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** Microprose.

Es ist schon traurig: Während über amerikanischen Bildschirmen bereits die „next generation" das Kommando an Bord des Raumschiffes Enterprise übernommen hat, gibt's hierzulande lediglich den alten Captain Kirk-Aufguß. Viel Zeit hat sich **FIREBRID** gelassen, um den einstigen ST-Hit **STAR TREK** nun für den **C-64** zu konvertieren. Die Handlung hat sich keinen Deut geändert: Immer noch müssen Kirk und seine Mannen den Klingonen trotzen, die das Universum mit einer Höllenmaschine rebellisch machen wollen. Aus diesem alten Fernseh-Feindbild wurde ein actionbetontes Strategiespiel mit vielen, vielen Sonnensystemen, die der Spieler untersuchen muß, um der Lösung auf die Spur zu kommen. Natürlich hat sich am Spielablauf und dem Bildschirmaufbau nix geändert: Das Spiel wird komplett über Grafikfenster gesteuert, nur aus der Maus- wurde eine Joysticksteuerung. Leider fehlt die gesamte Sprachausgabe während des Spiels, aber FIREBIRD hat immerhin daran gedacht, die Titelmelodie der Serie sehr ordentlich rüberzuziehen. Dies kann man von der Grafik leider nicht behaupten, denn auf der Kommandobrücke dürft Ihr raten, wer denn nun wer ist, da alle Beteiligten recht gesichtslos rumsitzen. Wenigstens Spocks spitze Ohren hätte man mit drei Pixeln andeuten können! Wenn die einzelnen Besatzungsmitgliedern angewählt werden, sind die schönen Gesichtsportraits weg, denn FIREBIRD war (aus Kostengründen?) sparsam mit der Farbe und bietet schwarzweiße, gezoomte Sprites. Nun ja, jedes Spiel hat seine Ecken und Kanten (in der Grafik), aber ein bißchen mehr Detailliebe hätte man zeigen können. Ansonsten ist STAR TREK nach wie vor ein erstklassiges Spielchen, das viel Spaß macht!

*Michael Suck*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **6** |
| **Handhabung** | **10** |
| **Technik/Strategie** | **10** |
| **Spielwert** | **10** |
| **Preis/Leistung** | **10** |



**Programm:** Dragon Ninja, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Oh Gott, oh Gott, was hat **OCEAN** nur aus dem Spielhallen-Game und Amstrad-Hit **DRAGON NINJA** gemacht? Während man die **Data-East**-Platine auf die CPC-Rechner in bravouröser Manier rübergebracht hatte (siehe hierzu auch unseren Bericht in ASM 3/89), hat man sich bei den nun erschienenen **Amiga**- und **Atari-ST**-Versionen eines programmiertechnischen Verbrechens schuldig gemacht, wie es schlimmer kaum noch vorstellbar ist. Doch ein Gutes hat es immerhin: Dank OCEAN fiel uns die Wahl des **KONVERTIERUNGS-Flops** dieser Ausgabe beileibe nicht schwer!
Was auf einem Achtbitter möglich ist, sollte doch auch einen 16bitter vor nicht allzugroße Probleme stellen, oder? Doch selbst eine Umsetzung bei entsprechender Ausnutzung der Rechner-eigenen Qualitäten haben die OCEAN-Programmierer nicht auf die Reihe gebracht. So ist das Ergebnis, das bei DRAGON NINJA – übrigens einem Karatespiel der üblichen Machart, aber auch mit ursprünglich sehr viel Feinheiten und Ideen – Grafik, Animation und Sound total mißraten. Die Bewegungen der Spielfigur wie auch der Gegner sind kantig und eckig, Details wird man auf dem Bildschirm vergebens suchen. Die Soundeffekte bei te bei den Schlägen klingen, als hätten die Getroffenen ihr Mittagessen nicht vertragen und müßten sich nun seiner auf umgekehrtem Wege wieder entledigen. Würg! Spei! Ihr versteht?
Da nun einmal bei einem solchen Programm die Story keine Rolle spielt, habe ich sie auch gleich übergangen. Wovon ein solches Game also lebt, ist die Präsentation der Kampfaktionen. Und die ist in diesem Falle eben schlicht und einfach mies, was übrigens durch das schauderhafte Ruckel-Scrolling noch unterstützt wird. Meine Empfehlung kann daher nur lauten, die 70 Mark für etwas Besseres anzulegen!

*Bernd Zimmermann*

| | Amiga/Atari ST |
|---|---|
| **Grafik** | **3/4** |
| **Sound** | **3/2** |
| **Spielablauf** | **1/1** |
| **Motivation** | **1/1** |
| **Preis/Leistung** | **1/1** |





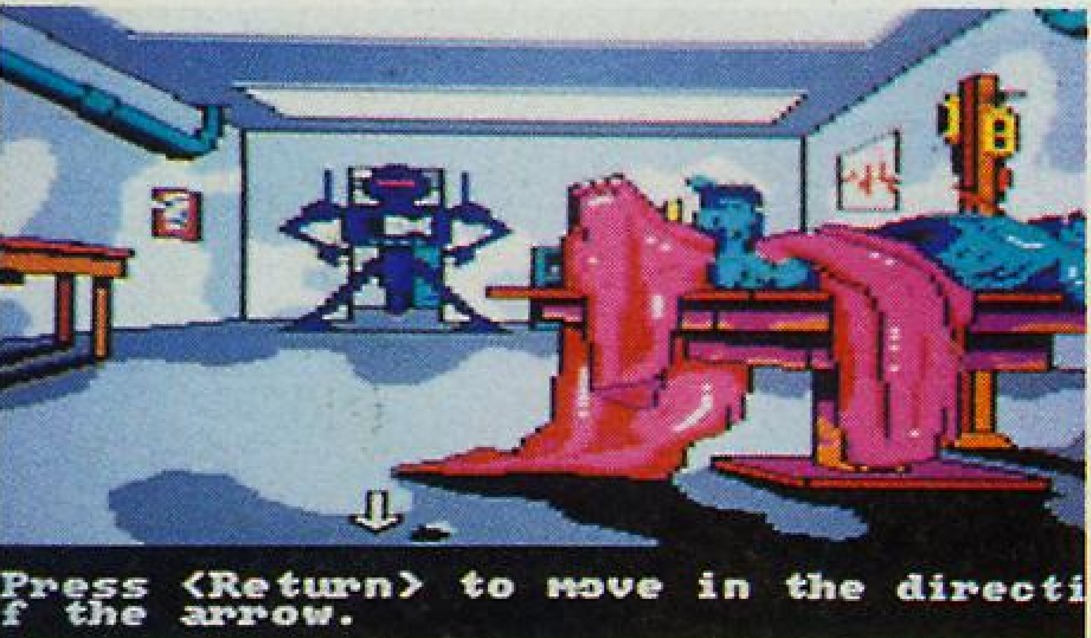



**Programm:** Baal, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Psyclapse, England, **Muster von:** 23.

Was wären Computerspiele eigentlich ohne die bombastischen Spielestorys, bei denen immer gleich das halbe Universum in die luft fliegt, wenn der Obergigaheld nicht sofort die Obergigakanone mit Hilfe von drei Megaknarren niedermetzelt? **BAAL** ist in dieser Hinsicht zwar nicht ganz so protzig, aber immerhin geht gleich ein ganzer Planet flöten, wenn der Held nicht alsbald die Superwaffe findet, die die bösen Mächte im Inneren des Planeten gerade zusammenbasteln. Ähnlich einfältig wie diese Spielstory ist auch der Spielablauf an sich, dnn eigentlich müßt Ihr nicht mehr tun, als auf verschiedenen Plattformen rumzuhüpfen, Gegner abzuballern und durch verschiedene Irrwege schließlich bis zur Superwaffe zu gelangen.
Auf den 16-Bittern gab's zu der mageren Actionkost immerhin noch nette Grafiken, aber das Herausragendste an der **C-64**-Konvertierung ist nur das saubere Acht-Wege-Scrolling. Ansonsten verhüllt sich der Screen mit müden, farblosen Backgrounds und ebenso müden Gegner. Ungefährlich sind die absurden Viecher leider dennoch nicht, denn sie ballern stur vor sich hin und machen es dem Spieler unmöglich, den Schüssen mit irgendeiner Taktik auszuweichen. Sound gibt's auch nicht mehr viel, es sei denn, man kann sich an ein paar verloren wirkenden Effekten erfreuen. In den Urfassungen war BAAL ja schon nicht mehr als unterer Durchschnitt, aber beim C-64 investierte **PSYCLAPSE** anscheinend nicht mehr als einen verregneten Sommernachmittag für die Umsetzung. Was bei solchen Ex- und Hopp-Produkten dann herauskommt, sieht man spätestens nach dem Einladen: Ein Spiel für die Mülltonne.

*Michael Suck*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 5 |
| **Sound** | 4 |
| **Spielablauf** | 5 |
| **Motivation** | 5 |
| **Preis/Leistung** | 5 |




**Programm:** Manhunter New York, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** 18.

Wieder einmal haben wir eine herrliche Verpackung vor uns liegen: Groß, professionelles Outfit, den typischen „SIERRA-Berg" auf der „Inline"-Hülle sowie viel Begleitmaterial, was uns das Adventuren leichter machen soll. Schließlich darf man ja was Luxuriöses und Gediegenes erwarten, wenn man schon einen „blauen Riesen" auf die Ladentheke legt. Iss doch so, iss es nicht? **MANHUNTER NEW YORK,** mittlerweile auch für den **Commodore Amiga** erhältlich, hat aber kleine Schwächen, die man vom Hitproduzenten **SIERRA ON-LINE** nicht gewohnt ist.
Das sogenannte „interaktive Element", das andere SIERRA-Titel auszeichnet, fehlt hier weitestgehend. Im Laufe des Adventures ist der Spieler oftmals zum Zuschauen verurteilt, kann nicht eingreifen. Doch: Worum geht's eigentlich?
Wir schreiben das Jahr 2004. Ort: New York. Sogenannte "Orbs" haben die Stadt besetzt. Es herrscht Chaos. Die Bewohner leben in Angst und Schrecken; die Orbs haben ihnen nämlich Gerätschaften implantiert, um sich das Volk gefügig zu machen. Als kühner Underground-Kämpfer steigen Sie nun in das Grafik-Adventure mit Klick- und Icon-Steuerung ein, um die einst so „blühende" Zivilisation wiederherzustellen. Anhand der beiligenden Karte erhalten Sie einen guten Übersichtsplan von der Stadt. Zudem sind Sie im Besitz eines „MADs", der es Ihnen möglich macht, Informationen zur Identität von Personen oder deren Standorten zu erhalten. Das andere wichtige Teil ist der „Tracker", mit dessen Hilfe man Personen beobachten und aufspüren kann.
Der Spieler schlägt sich zunächst auf die Seite des Bösen, um erfolgreich infiltrieren zu können. Der erste Akt besteht in der Exekution eines Attentäters, der im Bellevue Hotel eine Bombe zur Explosion gebracht hat. Na, dann wurschteln Sie mal .......
Insgesamt gesehen, gehört MANHUNTER NEW YORK zu den mittelmäßigen Games aus der SIERRA-Linie. Die Eingaben werden nur noch über Icons gesteuert, was den flüssigen Fortgang des Geschehens doch ziemlich lahmlegt. Es kommt zu einigen kleinen Aufgaben in Zwischenspielchen, die in Form von Geschicklichkeit eher zu lösen sind als auf die „gewohnte" Adventure-Art. Zudem sind die Bilder gräßlich, sowohl, was die Motive als auch die Qualität anbelangt. Ein MANHUNTER genügt, SIERRA ON-LINE!

*Manfred Kleimann*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 7 |
| **Story** | 9 |
| **Vokabular** | **Icons** |
| **Atmosphäre** | 8 |
| **Preis/Leistung** | 8 |




**Programm:** Savage, **System:** Atari ST, IBM, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebrid, England, **Muster von:** Microprose, 7

Oh Mann, die Story von **SAVAGE** ist echt nix für schwache Nerven! Da wird nicht lange um den heißen Brei rumgeredet, nein, da heißt es ganz klipp und klar, daß der muskelentgripste Held in einer „Orgie der Gewalt" durch ein Schloß flitzt, um eine blonde Schönheit aus den tiefen Kellern zu retten. Jawoll! Was will man mehr? Nette Sachen gibt's da zu entdecken: Tiefe, feurige Abgründe, Unmengen Gegner, Zusatzwaffen, Energie, Punkte und sogar witzige Kommentare der Programmierer für besonders erfolgreiches oder erfolgloses Vorankommen. Wie zu erwarten war, bietet die **Atari ST**-Konvertierung dieses Jump-and-run-and-kill-Games wieder Action satt. Im wesentlichen sind die Grafiken und der Sound nahezu identisch zur ursprünglichen Schneider-Fassung. Klaro, daß Ganze ist etwas farbenfroher und schneller, aber ansonsten hat sich nichts geändert.
Gleiches kann man von der **IBM**-Umsetzung leider nicht sagen. Der größte Fehler des Herstellers war es hierbei, dem Spiel lediglich eine vierfarbige CGA-Grafik zu gönnen. Der Effekt, daß man die Gegner dann kaum noch von Hintergrund unterscheiden kann, wurde wohl nicht bedacht. Da, wie zu erwarten war, Scrolling und Animation vor sich hinruckeln, erscheint mir als die geeignetste Spieltaktik beim IBM-SAVAGE zu sein, einfach volle Pulle durch die Levels zu heizen, da ein gezieltes Vorgehen eh unnütz ist. Na, dann wetzt mal los – aber am besten nur auf dem ST ...

*Michael Suck*

| | **(Atari ST/IBM PC)** | |
|---|---|---|
| **Grafik** | 9 | 5 |
| **Sound** | 8 | 7 |
| **Spielablauf** | 10 | 3 |
| **Motivation** | 9 | 4 |
| **Preis/Leistung** | 9 | 4 |



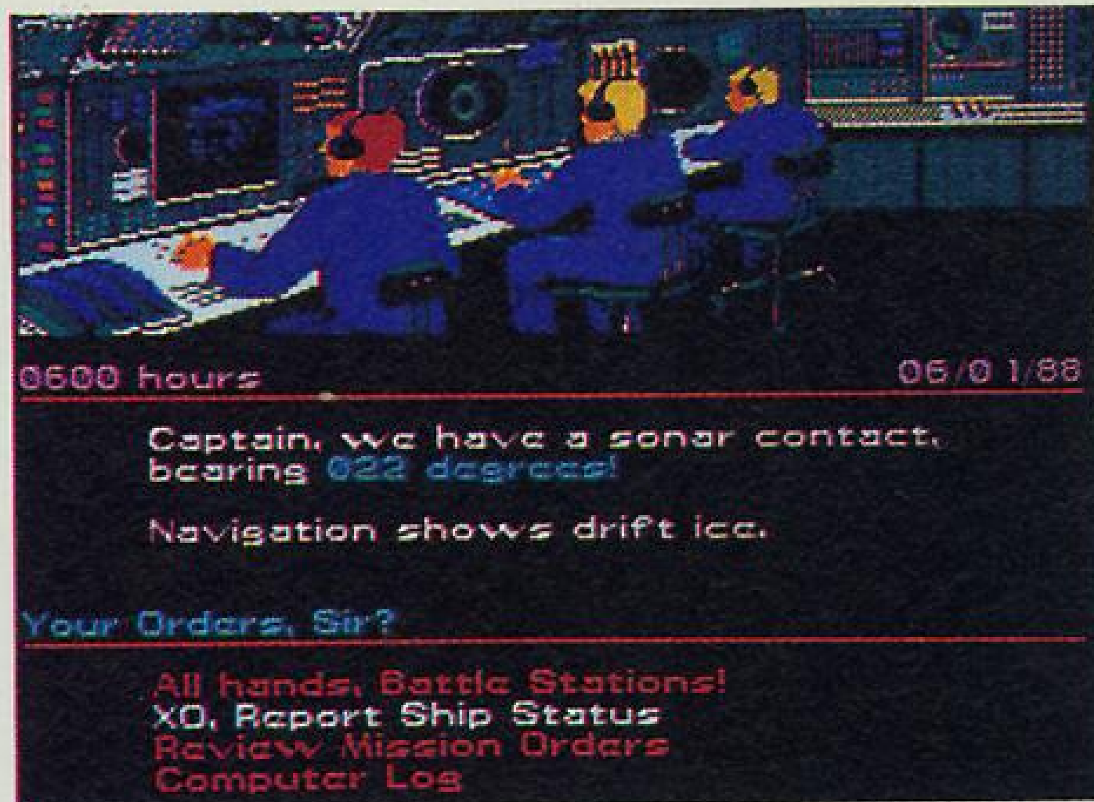




**Programm:** Red Storm Rising, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Microprose, USA, **Muster von:** 23

„Mit Freuden" wird der PC-User vernehmen, daß **RED STORM RISING** von **MICROPROSE** nun endlich auch für die große IBM-Familie zu bekommen ist. Im Vergleich zur legendären C-64-Version hat sich am Spielablauf nichts wesentliches geändert. Dieser besteht einzig allein darin, mit seinem Atom-U-Boot den gerade von den Sowjets angefangenen Weltkrieg zu beenden, ein hoffnungsloses wie zugleich hirnrissiges Unterfangen, wie ich meine. Dagegen zeigt sich die PC-Grafik von ihrer allerbesten Seite. Nette Grafiken zum bösen Spiel, sollte man eigentlich meinen. Jedoch zeichnet sich die Spielgrafik durch viele Feinheiten aus, ganz davon abgesehen, daß sie auch exzellent gezeichnet wurde. RED STORM RISING unterstützt von Monochrome angefangen bis zur EGA/VGA-Karte alle gängigen Grafikkarten, so daß je nach Konfiguration auch der rechte Spielspaß aufkommen dürfte. Gleiches gilt auch für die Sounduntersützung, wobei man mit einer normalen Soundkarte dem Computer nur wenige Geräusche entlocken wird.

Der Schwierigkeitsgrad hat sich nur unwesentlich verändert, oder mit anderen Worten: Auch in der schwersten Stufe dürften sich mit etwas Geschick und Glück keine ernsthaften Probleme stellen. Dadurch entwickelt sich das Game spätestens nach der fünften Mission, die sowieso alle ähnlich aufgebaut sind, zum echten Langweiler. Bei mir wollte jedenfalls keinerlei Spielfreude aufkommen. Über den Spielwert mag man denken, wie man will, dennoch sollte auf gar keinen Fall die im Spiel anhaltende Monotonie verschwiegen werden. Von der technischen Seite gibt es jedoch nichts zu kritisieren.




*Torsten Blum*

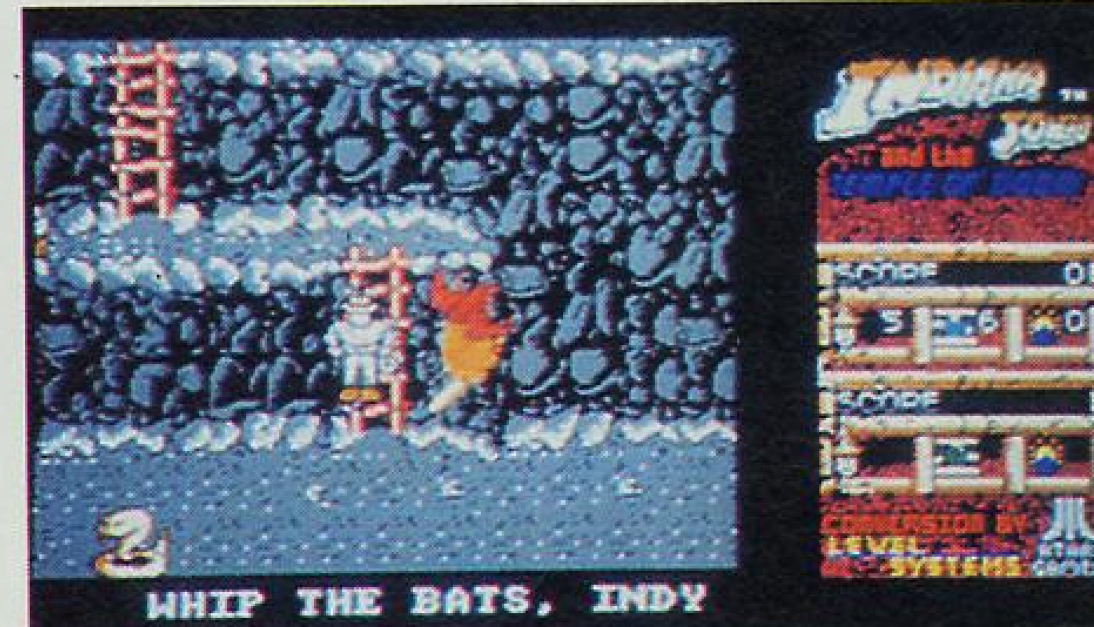
| | |
|---|---|
| **Grafik** | 9 |
| **Handhabung** | 9 |
| **Technik/Strategie** | 6 |
| **Spielwert** | 0 |
| **Preis/Leistung** | 3 |



**Programm:** Indiana Jones, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** Mindscape.

Vor gut zwei Jahren brachte **MINDSCAPE (US GOLD)** den angekündigten Knüller – passend zum Film – **INDIANA JONES (Temple of Doom)** für den Atari ST und weitere 8bitter auf unseren Markt. Nunmehr hat man sich entschlossen, dieses außerordentlich simple und technisch sehr schwache „Peitschen-Knall-Game" auch für den **Commodore Amiga** anzubieten. Au weia!

Wir steuern unseren Jones-Sprite mit dem Stick durch drei Level, nicht ohne Schlangen und Fledermäuse zu killen, den Feuerbällen des gemeinen, bösen Priesters zu entwischen und seine nimmermüden Schergen auszupeitschen (Letztere stehen nach kurzer Denkpause wieder auf. Also: Ausweichen!!!). Unsere vorrangigste Aufgabe besteht in der Errettung von sechs Kindern (erstes Level), die der Gegenspieler in einen Käfig gepfercht hat. Dazu rechts am Käfig mit Stick nach hinten peitschen (klingt irgendwie komisch, was?): Das erste Kind ist frei. Und weiter geht's, entweder bis zum bitteren Ende (Tod) oder mit der Erlösung der anderen Geiseln. Anmerkung: Bevor wir mit dem Spiel beginnen, können die Schwierigkeitsgrade „Easy", „Medium" und „Hard" ausgewählt werden. Dies hat nichts mit 'nem guten Steak zu tun, sondern bestimmt nur die Anzahl der Gegner und Hindernisse sowie die Punkteverteilung nach den entsprechenden Indiana-Aktionen. Gravierende Unterschiede zur zwei Jahre alten ST-Version gibt es bei der Amiga-Fassung nicht. Das Scrolling ist sägezahnmäßig, die Grafik total veraltet, die Steuerung unpräzise, die Kollisionsabfrage sehr ungenau: Peitscht man eine Fledermaus von der Leiter aus (huch, ein Reim!), so trifft man u.U. den weiter oben befindlichen Schergen gleich mit. Allein der Sound ist beim Amiga besser – leider! Hat man doch das wirklich simple Gedusel in Stereo dauernd in der Hörmuschel!!! INDIANA JONES ist




ein sauschlechtes Game, das sich wohl in dieser Form keine Freunde machen kann und wird. Vielleicht überlegt man sich in den USA und bei US GOLD doch noch mal, ob's nicht zurück in die Werkstatt gerufen wird!

*Robert Fripp*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 2 |
| **Sound** | 1 |
| **Spielablauf** | 1 |
| **Motivation** | 1 |
| **Preis/Leistung** | 1 |



**Programm:** The Deep, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** 1

Gar Haarsträubendes bietet uns **U.S. GOLD** in den heißen Sommermonaten mit **THE DEEP**. Größter Anreiz dieses Spielchens dürfte wohl sein, daß es weitgehend im kühlen Naß spielt. Als Kommandant eines Schiffes mußt Du versuchen, die Meerestiefe sauber zu halten. Allerdings sind damit keine abgesoffenen Öltanker und strahlende Mülltonnen gemeint, sondern Fische, Quallen und diverse U-Boot-Ausführungen, die ihr ganz simpel abschießen müßt. Euer Schiff schwimmt dabei an der Wasseroberfläche und kann die Schüsse nach unten ablegen. Um die eigene Bewaffnung zu verbessern, hinterlassen einige abgeschossene „Gegner" Bojen mit unterschiedlicher Markierung. Wird die Boje überfahren, erscheint ein Helikopter und wirft den begehrten Zusatz ab. Kaum vorstellbar, welche verqueren Köpfe sich ein solches Spiel ausdenken, aber die Quallen können tatsächlich noch mit Torpedos schießen!!!

Besonderen Spaß hat dieses Spielkonzept in keiner der bisherigen Fassungen gemacht, und auf dem Amiga bleibt ebenfalls alles beim alten. Erstaunlich ist lediglich die ruckelige Animation, die man gemeinhin bei diesem Rechner nicht erwartet. Nun ja, schießende Fische erwartet ja schließlich auch keiner, nicht wahr? Zu erwähnen wäre vielleicht noch die langweilige Titelmelodie und die paar netten Sound, tja, und erwähnen könnte man noch, daß ich im Moment immer noch mein Feuerzeug suche, und daß ich jetzt eh keinen Bock mehr habe; und daß ich gleich schwimmen gehe, und...




*Michael Suck*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 7 |
| **Sound** | 4 |
| **Spielablauf** | 5 |
| **Motivation** | 4 |
| **Preis/Leistung** | 4 |






**Programm:** Fugger, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Bomico, Frankfurt, **Muster von:** Bomico.

Es ist vollbracht! Endlich, endlich ist die **Amiga**-Fassung von **FUGGER** auf dem Markt. Wenn man sich vorstellt, daß wir dieses Spiel vor mehr als einem Jahr erstmals für den C-64 in unserer Microwelle vorstellten (yeaahh!), hat's doch ganz schön lange gedauert, bis die 16-Bitter bedient wurden. Worum geht's also bei FUGGER? Nun, Aufgabe des Spielers ist es, es im Deutschland des Mittelalters zu großem Reichtum zu bringen. Begonnen wird mit einer kleinen Erbschaft, bestehend aus einer Faktorei, 20 Faß Bier und 500 Talern. Durch geschicktes Handeln und Taktieren könnt Ihr zu den oberen Zehntausend aufsteigen und bei den Königen mitmischen.

Am Spielablauf hat sich somit, wie zu erwarten war, nix gegenüber der C-64-Fassung geändert. Leicht aufgewertet wurden hingegen einige Grafiken wie z.B. die hübsche Burg des Spielers. Allerdings darf nicht verschwiegen werden, daß alle aufgepeppten Grafiken und der sonstige Spielaufbau 1:1 von der ST-Fassung, die wir in der vorletzten ASM vostellten, übernommen wurden. Nicht einmal der schwache Sample, der wohl als Titelmelodie gedacht ist, wurde verbessert. Also wirklich – und das bei **dem** Soundchip! Tja, da fragt man sich natürlich, an was um Gottes Willen so lange herumgetüfelt wurde, zumal es so scheint, als ob die Amiga-Fassung ebenfalls in GFA-Basic programmiert wurde. Trotz dieser kleinen Abstriche bleibt FUGGER aber immer noch ein hochklassiges Strategiespiel, denn schließlich entsteht die Spielmotivation bei solchen Spielen zu 90 Prozent aus dem Spielablauf. Und da kann sich FUGGER wirklich sehen lassen. Ich sag's ja: Das Mitmachen bei der Microwelle lohnt sich! *Michael Suck*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **8** |
| **Handhabung** | **8** |
| **Technik/Strategie** | **10** |
| **Spielwert** | **10** |
| **Preis/Leistung** | **10** |

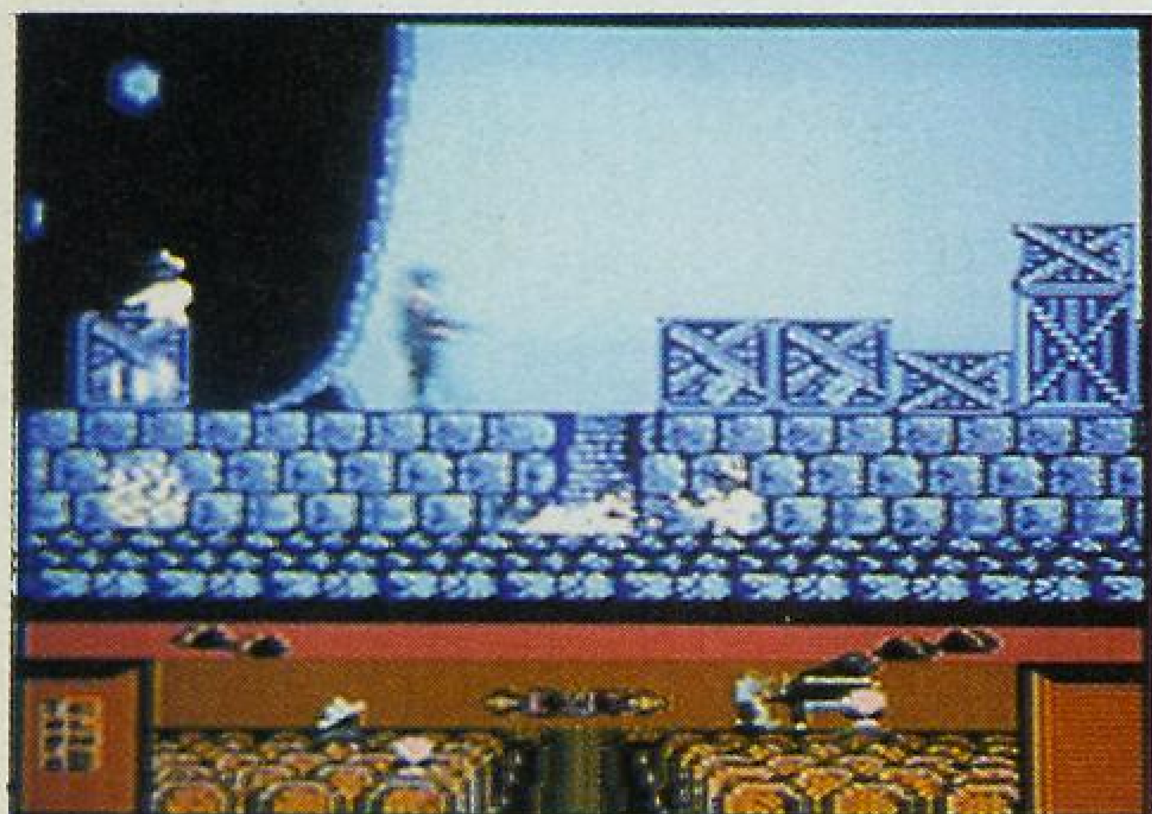


*Foto: C-64*

**Programm:** Chicago 30's, **System:** C-64, Amstrad, Spectrum +3, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen 30 und 45 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** 21

Nach der verunglückten Atari-ST-Version des **U.S.-GOLD**-Games **CHICAGO 30's** eines Ballerspiels im Gangster-Milieu der 30er Jahre, wartet das englische Softwarehaus nun mit gleich drei Umsetzungen auf. Auch den **C-64-**, **Amstrad-** und **Spectrum**-Usern bleibt das Game nicht erspart – sofern sie den Griff in die Geldbörse tun. Beginnen wir mit der Commodore-Fassung, die insgesamt noch den besten Eindruck hinterläßt. Vor allem die Begleitmusik und die Schußgeräusche (die wie Querschläger klingen) können hier gefallen. Die Steuerung ist auf diesem Rechner am besten gelungen, wodurch das Game insgesamt recht gut spielbar ist. Die Schwierigkeit wurde meines Erachtens jedoch zu hoch angesetzt, was zur Folge hat, daß man sich kaum einmal länger als eine halbe Minute am Leben halten kann. Schlimmer wird's dann bei der Amstrad-Version, die zwar noch eine ganz gefällige Grafik zu bieten hat, ansonsten aber gründlich in die Hose gegangen ist. Das Srolling ist ruckelig, der Spielablauf viel zu langsam, die Steuerung ungenau, die Schußgeräusche nerven total. Der Clou ist übrigens, daß, wenn die Spielfigur am Boden liegt, die Schüsse aus dem Hut kommen. Auch nicht schlecht. Nicht besser sieht es bei der Spectrum-Fassung aus, die nicht minder ruckelig geraten ist und darüber hinaus grafisch kaum Details bietet. Auch hier läuft alles viel zu langsam ab, und einzig der Sound klingt noch ganz ansprechend. Insgesamt also kann nur die 64er-Version einigermaßen zufriedenstellen, das aber auch nur mit Abstrichen. Mir zumindest wäre nicht wohl dabei, Euch das Programm ans Herz zu legen. *Bernd Zimmermann*

| | **C-64/Amstrad/Spectrum** |
|---|---|
| **Grafik** | **8/8/6** |
| **Sound** | **8/3/9** |
| **Spielablauf** | **7/5/5** |
| **Motivation** | **5/4/4** |
| **Preis/leistung** | **6/4/4** |



**Programm:** Vindicators, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Tengen, England, **Muster von:** Domark.

ATARIs Spielautomaten-Ableger **TENGEN** versucht seit einiger Zeit, mit Hilfe von **DOMARK** in den Heimcomputerbereich vorzudringen. Allerdings steht das Ganze angesichts der ersten, mäßigen Veröffentlichung auf recht wackeligen Füßen. **VINDICATORS** war zweifellos ein großer Hit in den Spielhallen, aber die Umsetzung für die diversen Homecomputer fiel bis jetzt sehr bescheiden aus. Das ändert sich mit der **Amiga**-Fassung immer noch nicht, denn das simple Spiel um Panzer, Sterne, Schlüssel und Türen gestaltet sich auf Commodores Wunderkind ähnlich ruckelig wie bei den Acht-Bittern. Es ist echt zum Heulen, wenn der müde Background rukkelt, obwohl sich nur ein Sprite lustlos über den Bildschirm schleppt. Die Titelmelodie besteht aus einem durchschnittlichen Sample, die restlichen Sounds und FX sind für meinen Geschmack etwas zu bombastisch. VINDICATORS spielt sich eigentlich recht ordentlich, aber bei dem simplen Spielablauf ist das richtige Drumherum um so wichtiger. Und gerade da hat TENGEN ganz schön geschlampt, zumal technische Wundertaten bei den paar bewegten Objekten gar nicht nötig waren.

Die Sprites und Backgrounds sind zudem armselig gestylt und strotzen nur so vor Einfarbigkeit. Wer Lust verspüren sollte, VINDICATORS zu spielen, tut dies am besten immer noch in der Spielhalle, denn für das Geld, das Ihr für die Computerfassung investieren müßt, bekommt Ihr am Automaten ungleich mehr Spielspaß.

*Michael Suck*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **4** |
| **Sound** | **5** |
| **Spielablauf** | **5** |
| **Motivation** | **6** |
| **Preis/Leistung** | **5** |

**Programm:** Targhan, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Silmaris, Frankreich, **Muster von:** 1.

Mächtig gute Augen brauchen die **ST**-Besitzer, wenn sie **TARGHAN** spielen wollen. Waren schon bei der Amiga-Version die Farben ziemlich dunkel gewählt, so könnte man nun beim ST noch mehr Probleme bekommen, etwas auf dem Bildschirm zu erkennen. Doch so wichtig ist das gar nicht, denn viel geht da ohnehin nicht ab.
Man steuert einen muskelbepackten Schwertkämpfer, der haufenweise Gegner niedermetzeln muß, um die legendäre Statue zu finden. Dabei geht es unterwegs durch viel Wald, in einige dunkle Gemächer und in luftige Höhen. Verschiedene Waffen können zwischendurch aufgesammelt werden. Diese erleichtern teilweise den Kampf gegen die zahlreichen Widersacher, die allerdings meist nur vereinzelt auftreten. Kommt es dann mal zum Gefecht, zückt man das Schwert und haut auf den Gegner mit verschiedenen Schlag- und Hiebarten ein. Als Zeichen seines Todes verwandelt sich dieser in ein Skelett, das kurz darauf zusammenbricht. Netter Effekt, doch sonst tut sich hier wenig.
Grafik und Animation entsprechen der Amiga-Version. Hintergrund, sämtliche Gegenstände und Personen sind grafisch recht ansprechend, gut detailliert und mit einer anständigen Farbenwahl bestückt. Na ja, manchmal sind die Farben auch etwas unglücklich gewählt worden. Die Animation wurde immer noch nicht verbessert. Ein bißchen ruckelt der Rambo noch immer, wenn er über den Screen stolziert. Warum wurde dieses Manko nicht abgeändert? Egal, viel stört's auch nicht, denn ich konnte wie schon vor zwei Monaten keinen Gefallen an dem Spielchen finden. Der Spielablauf ist ja noch der gleiche und damit genauso eintönig geblieben. Man läuft eben so durch die Gegend, schlägt hier und da mal zu, und langweilt sich nach einer Weile zu Tode. Wer aber sein Geld dafür ausgeben möchte...




*nma*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 9 |
| **Sound** | 8 |
| **Spielablauf** | 6 |
| **Motivation** | 6 |
| **Preis/Leistung** | 7 |

**Programm:** Kick-Off, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Anco, England, **Muster von:** 1.

Nachdem sich die Atari-ST-User mittlerweile die Finger schon wund gespielt haben dürften, ertönt nun endlich auch für die **Amiga**-Freunde der Anpfiff. **KICK-OFF** ist angesagt, das Super-Fußballspiel des englischen Herstellers **ANCO**.
Aufmerksame ASM-Leser werden wissen, daß wir der ST-Version den Hitstern verliehen haben. Die Erwartungen an die nun vorliegende Amiga-Fassungen sind somit groß. Und, ich darf es vorweg nehmen, Ihr werdet nicht enttäuscht sein. In puncto Spielbarkeit kann die Version für den „großen" Commodore sogar noch ein wenig zulegen. Ganz entscheidend hat sich sogar die Grafik verbessert. Aus dem einstigen Farbscrolling ist nun ein echtes geworden. Hinzu kommt, daß das Spielfeld jetzt von einer Tartanbahn umsäumt wird, was den besseren Überblick erleichtert. Die Steuerung der Spieler und ihrer Aktionen ist nach wie vor recht schwierig, was aber den Spielspaß eher steigert denn mindert. Eine größere Realitätsnähe ist auf diesem Wege allemal eher gewährleistet, als wenn den Spielern der Ball förmlich am Fuß klebt, wie man es von den meisten anderen Programmen her kennt. Natürlich wurde auch die Option, unter fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu wählen beibehalten und auch auf die Möglichkeit, sich für Einzelspiel oder Liga-Modus zu entscheiden, nicht verzichtet. Einzig störendes Merkmal sind die hin und wieder auftretenden Fehlentscheidungen des Schiedsrichters bei Einwürfen und Eckbällen. Dies kann aber dem Umstand zuzuschreiben sein, daß die Spiele von verschiedenen Schiedsrichtern geleitet werden, die nicht alle ihren Job objektiv angehen. Insgesamt jedoch ist KICK-OFF ein Programm, das sich eingefleischte Fußball-Fans keinesfalls entgehen lassen sollten. Schaut's Euch an, Ihr werdet mir Recht geben!




*Bernd Zimmermann*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Animation** | 8 |
| **Realitätsnähe** | 11 |
| **Motivation** | 11 |
| **Preis/Leistung** | 11 |

**Programm:** Skweek, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Loriciels, Frankreich, **Muster von: Loriciels.**

**SKWEEK** ist der Held eines ganz ungewöhnlichen Abenteuers: Er muß die einzelnen Steine einer Plattform rosa einfärben, damit er sich besser fühlt – oder so. Allzu gehaltvoll ist diese Story wohl nicht, aber man muß **LORICIELS** zugestehen, dieses Spielprinzip vom guten, alten *Q-Bert* gut übernommen zu haben. Neben den Fliesen gibt es noch eine ganze Menge actiongeladene Features, die SKWEEK nämlich zu einem äußerst kurzweiligen Spielchen machen. So muß SKWEEK auf das Zeitlimit achten, diverse Teleports benutzen, Gegner abschießen und Extrawaffen aufsammeln, mit denen er einen Sonderbonus bekommen kann, sofern er mit der Vereiser-Wumme erst alle Gegner vereist, bevor er sie in kleine Eisbröcken zerschlägt. Weiterhin gibt's noch Bonus-Symbole, die den kleinen Skweek fixer machen, ihn schneller zum nächsten der 100 Level befördern oder gemeinerweise die Steuerung rumdrehen. Ebenso wurden noch kleine Gags, ein paar schöne Sounds, eine abspeichernde Highscoreliste, eine animierte Anleitung und viel, viel Farbe für den Hintergrund eingebaut. SKWEEK mag man als Spiel von anno dazumal verachten, wenn man aber erst mal ein paar Levels gespielt hat, macht das Game einfach riesig Spaß. Wie zu erwarten war, unterscheidet sich die **Amiga**-Fassung dieses Helden-Epos keinen Deut von der ST-Version. Nur der Sound ist ein klein wenig besser und harmonischer gelungen, aber das sind wir ja bei Konvertierungen dieser Art gewohnt. Das Spiel ist ansonsten technisch lupenrein, die Animation und das Scrolling flüssig. Warum also nicht die identischen Noten verteilen?




*Michael Suck*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 9 |
| **Sound** | 8 |
| **Spielablauf** | 8 |
| **Motivation** | 9 |
| **Preis/Leistung** | 8 |




Foto: ST

**Programm:** Grand Monster Slam, **System:** Atari ST, IBM PC und Kompatible, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Golden Goblins, Düsseldorf, **Muster von:** 42.

Fast 1:1 wurde das Sportspiel aus der Fantasy-Welt mit dem glorreichen Namen **GRAND MONSTER SLAM** vom Amiga auf den ATARI ST umgesetzt. Wahrlich, alle ST-User und Freunde etwas ausgefallenerer Sportarten mit diesem Produkt bestens bedient. Lediglich zwei kleine Unterschiede zur Amiga-Version fallen hier ins Gewicht: Zum einen ist der Bildausschnitt etwas kleiner geraten, zum anderen muß man dem ST-Sound in der Bewertung einen winzigen Punkt abziehen.
Das war's dann aber auch, denn Grafik und Spielablauf sind mit der Testversion in unserer Mai-Ausgabe voll identisch. Sieht man mal vom Spielgeschehen selbst ab, so sieht's in puncto Grafik und Sound beim Slam für die **PC**'s schon anders aus: Obwohl die Grafik hier (verständlicherweise) nicht das hergibt, was der anspruchsvolle Spielefreak vom ST oder Amiga gewöhnt ist, kann man den **GOLDEN-GOBLINS**-Programmierern für ihre Leistung dennoch großes Lob zollen. Meines Erachtens wurde auch für die MS-DOS-Version das Möglichste getan, um dem PC-User ein grafisch sauberes Produkt präsentieren zu können. Selbst an der Animation der Wettkampfteilnehmer kann man im Grunde nichts bemängelnswertes finden. Ganz und gar kein Ohrenschmaus dagegen ist der Sound, das leidliche Stiefkind der PC-Palette. Wie erwartet überwiegt hier mal wieder das nervige Rauschen und Viepen, auf welches man gern gänzlich verzichten möchte. Kein Grund jedoch, sich den Fantasy-Spaß entgehen zu lassen, ob ST, PC oder Amiga. *Matthias Siegk*

| Atari ST/ PC | |
|---|---|
| Grafik | 10/ 8 |
| Animation | 11/10 |
| Sound | 8/ 5 |
| Spaß/Spannung | 11/10 |
| Preis/Leistung | 10/ 9 |

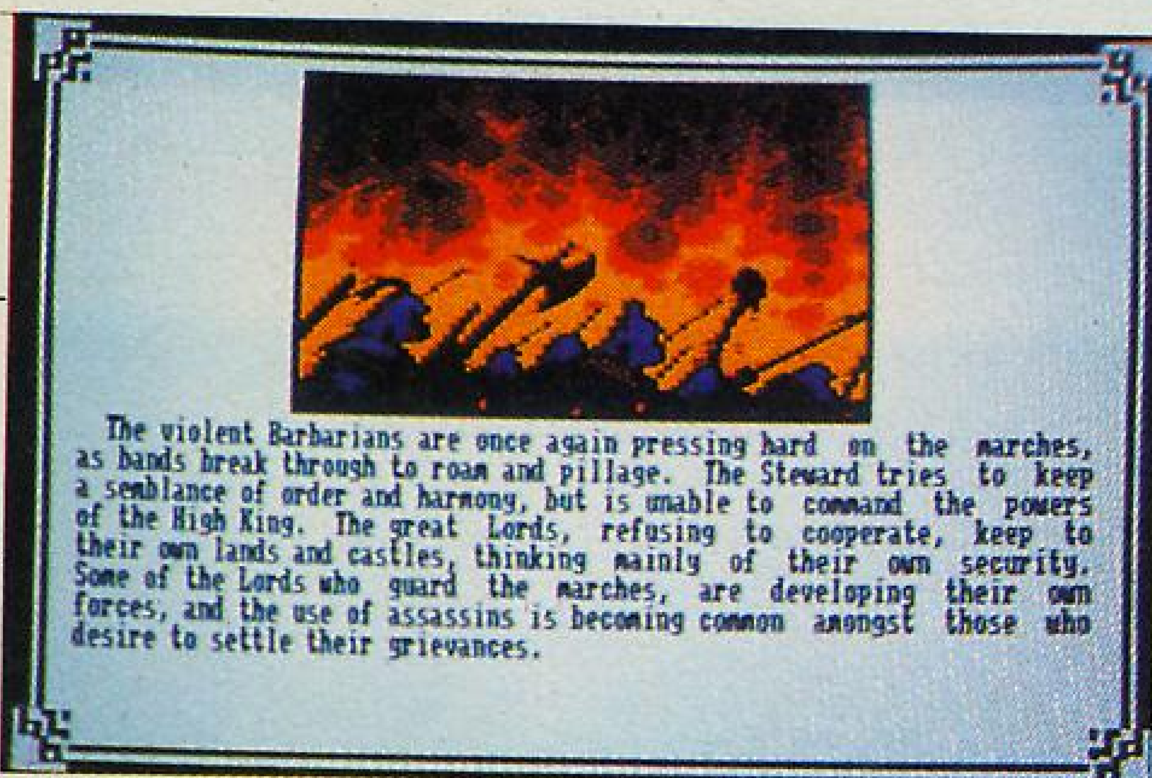



**Programm:** International Karate, **System:** PC (mind. 128k; nur CGA; Joystick dringend zu empfehlen), **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** System 3, London, England, **Muster von:** 18.

Noch viele Worte über **INTERNATIONAL KARATE** zu verlieren, hieße, Eulen nach Athen tragen! Mittlerweile hat es sich schon bei fast jedem User herumgesprochen, daß dieses **SYSTEM 3**-Produkt zu einem der Ziehväter der fernöstlichen Kampfsport-Soft geworden ist. Nun dürfen sich auch die **PC**-Freunde freuen, möchte man meinen. Doch weit gefehlt! Was SYSTEM 3 hier abgeliefert hat, ist unter aller Karate...
Der Stand der PC-Technik scheint an den Jungs von der Themse vorbeigeeilt zu sein, bedenkt man, daß „lediglich" eine CGA-Version angeboten wurde, die zudem wakkelnde, unmotivierte Kämpfer präsentiert. Der Hintergrund, die Figuren und der „Schiedsrichter" sind zwar noch „erkennbar", wurden aber 64er-mäßig auf den PC rübergeschaukelt. Wer dazu noch in der schrecklichen Lage ist (und das sind bestimmt einige der User), keinen Stick am IBM oder Kompatiblen zu haben, wird sich mit mühevollem „I", „M", „4", „8", „O" oder „K" herumquälen müssen. Letzterer „Code" ist ein Teil der Tastaturbelegung. Man muß also zu schlichter Grafik und unmöglichem Sound noch konstatieren: Der Zehnfinger-schreibmaschinenartist muß umdenken oder was anderes kaufen. Spaß und Freude, wie z.B. bei der 64er-Version, kommt erst gar nicht auf. Keyboard- gegen Keyboard-Kampf führt eher zum Krampf (man sollte eine zweite, alte Tastatur hierzu verwenden! So konnte man als Tester am Ende doch noch ein wenig schmunzeln. So trinke ich jetzt einen Schluck „Bizzl", damit's wenigstens auf der Zunge lacht!!! *M. Kleimann*

| | |
|---|---|
| Grafik | 3 |
| Sound | 1 |
| Spielablauf | 3 |
| Motivation | 1 |
| Preis/Leistung | 2 |

Foto: Amstrad

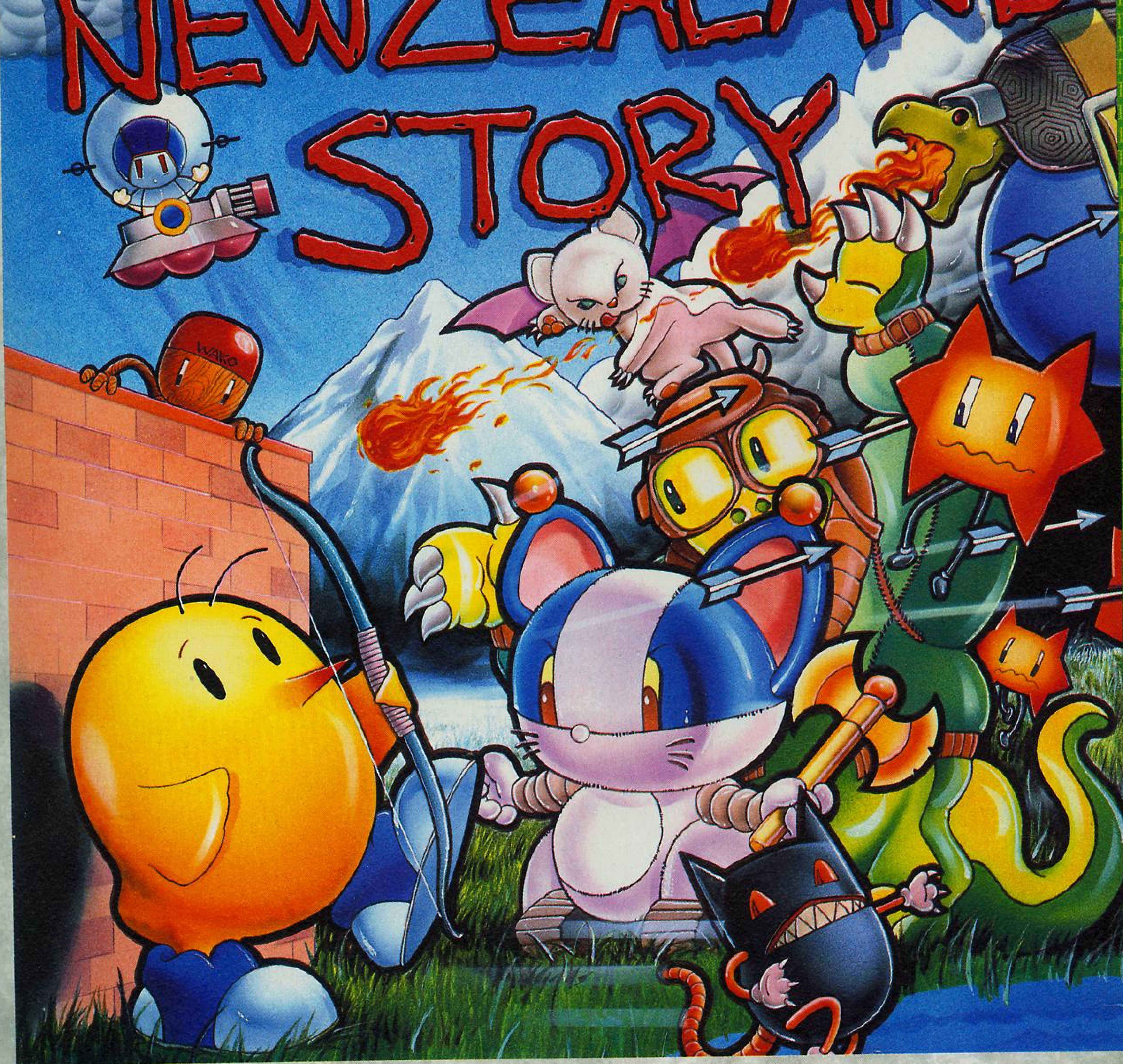



**Programm:** Times of Lore, **Systeme:** Amstrad, Spectrum, **Preise:** Ca. 35 Mark (Kass.) und etwa 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Origin Systems Inc., USA, **Muster von:** Microprose, Tetbury, England.

Es war bereits einiges über das vorliegende Spiel geschrieben und gehört worden. „Lord British" versuchte mit **TIMES OF LORE** („Zeit der Legenden") eine Art von „*Ultima 0*" zu schaffen, um auch den etwas unerfahrenen Rollenspieler die ganze Pracht und Herrlichkeit dieses Genres zu präsentieren. Dies ging in die Hose, weil nämlich auch die „Profis" zum **ORIGIN**-Produkt griffen. Nun können sich auch die **Amstrad**- und **Spectrum**-Freunde an einem Grafik-Adventure mit Rollenspiel- und Action-Charakter erfreuen!
Der Spieler schlüpft in die Rolle des furchtlosen Streiters, der sich auf die Suche nach seinem König macht und das Fantasy-Land durchstreifen muß. Allerlei Gefahren warten auf ihn. Er geht mittels Icons vor, die es ihm erlauben, beispielsweise Männer anzuheuern, Infos zu bekommen, sich mit Leuten zu unterhalten, Dinge zu untersuchen, aufzunehmen, fallenzulassen oder „Angebote" zu offerieren. „Nehmen" und „Benutzen" sind weitere Features, die TIMES OF LORE logisch und interessant machen. Die Aufgabe ist – bei Amstrad und Spectrum – im Vergleich zu anderen besprochenen Systemen dieselbe geblieben. Was uns interssiert, ist die Frage der Grafik, Animation, Bedienungsfreundlichkeit und Sound. Nun, in allen Belangen schneidet hier die Amstrad-Version besser als die des Spectrums ab. Gerade die Grafik ist wohl eine der schönsten, die ich auf dem Ex-Schneider je gesehen habe. Wer sich für eine „Nullversion" eines guten Rollenspiels plus Action interessiert, darf schneider- und spectrummäßig gern zugreifen! *Manfred Kleimann*

| Amstrad/Spectrum | |
|---|---|
| Grafik | 10 / 7 |
| Story | 8 |
| Vokabular | Icons |
| Atmosphäre | 8 |
| Preis/Leistung | 9 / 8 |

Zoff auf Newzealand!




Tiki und seine Freunde haben es satt, immer nur in Spielhallen auftreten zu müssen und sind daher in die Homecomputerszene abgewandert.

Alle, die bis dato noch nichts von der Newzealand-Geschichte gehört haben, können das jetzt nachholen.

Die brillante Taito Coin-up-Umsetzung — das wird ein Sommerhit!

Also auf nach Newzealand mit dem C 64, Amstrad CPC, Amiga und Atari ST!

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:____________________

Straße:____________________

PLZ:_____ Ort:____________________

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

ocean

Ariola Soft
Das Programm



**Programm:** F.O.F.T., **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** 18

Etwas Erfreuliches gibt es über **FOFT** zu berichten: Die Amiga-Version läuft jetzt endlich richtig! Ganz ehrlich, mir graute etwas vor dem Test des Programms, denn das Atari-Desaster hat mir doch einen bösen Schock versetzt.

Für alle, die FOFT noch nicht kennen: Es handelt sich um eine Weltraum-Handels-Simulation, ähnlich *Elite*. Mit dem Unterschied, daß FOFT noch ganz erheblich „aufgeblasen" wurde. Gegenüber der Atari-Fassung wurde die Amiga-Version auch noch ganz immens verbessert. Es gibt aber immer noch einige Sachen, die mich stören. Der Docking-Computer rammt einen noch immer ab und an mitten in eine Station, die Landung auf Planeten ist auch noch stinklangweilig. Dafür geht der Anflug an einen Planeten aber jetzt sehr zügig vonstatten. Der Bordcomputer scheint auch endlich zu funktionieren. Genauers könnte man darüber aber erst sagen, wenn die endgültige Version vorliegt. Unsere Testversion war zu ca. 98% fertiggestellt. Auch die Tastaturbelegung hat sich in einigen Details geändert. Grafik und Geschwindigkeit sind identisch mit der ST-Fassung. Beim Sound legt aber der Amiga einiges zu. Zwanzig verschiedene Musikstücke lassen sich auswählen, wie beim ST. Allerdings hat mir nur das Titel-Thema gefallen, der Rest...., na ja, ist Geschmacksache. Auch sind es nicht zwei, sondern nur eine Diskette, auf der das Spiel geliefert wird. Das lästige Wechseln der Disketten, wählt man mal ein anderes Musikstück an, entfällt somit.
Es hat sich also viel getan, trotzdem, ich bin immer noch der Meinung, *Elite* ist besser! Und das, obwohl FOFT eigentlich viel mehr bietet. Aber nicht nur die Komplexität einer Simulation ist entscheidend, sondern auch die technische Umsetzung. Und da wäre bei FOFT auch jetzt noch einiges zu verbessern.

*Ottfried Schmidt*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 10 |
| **Handhabung** | 6 |
| **Technik/Strategie** | 6 |
| **Spielwert** | 6 |
| **Preis/Leistung** | 6 |



*Foto: Amiga*

**Programm:** Dark Side, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Incentive Software, England, **Muster von:** MicroProse.

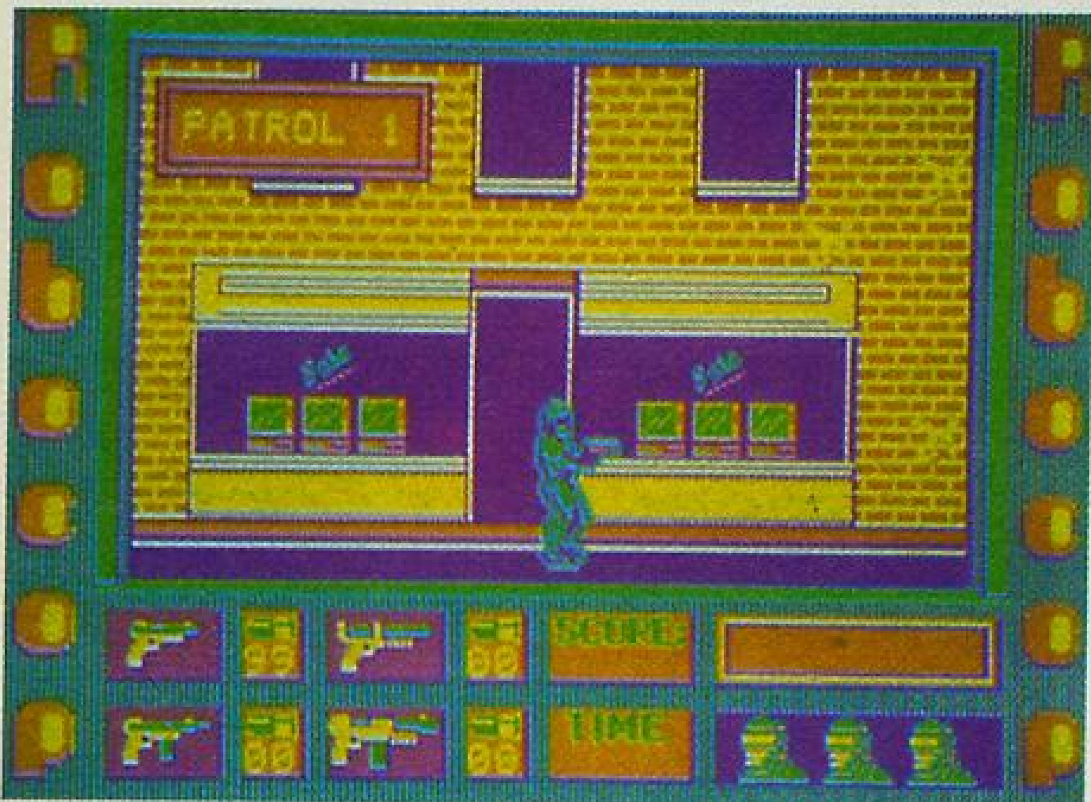
Wahrlich, ich sage Euche: Wer sich an **DARK SIDE** von **INCENTIVE** heranwagt, muß gleich in zweierlei Hinsicht Geduld habe. Zum einen liegt dies an der komplexen Spielhandlung, denn um die Bewohner eines friedlichen Planeten vor einer auf dem Mond stationierten Superwaffe zu retten, müssen viele Energie-Sammelstationen vernichtet werden – und das unter den Augen der Böslinge. Zum anderen braucht Ihr die Geduld für die Animation der ausgefüllten Vektorgrafik, die das Spiel zwar zweifellos spannend macht, aber mit der mäßigen „Freescape"-Routine in Bewegung gesetzt wird. Entgegen anderen Vektor-Actionspielen macht's DARK SIDE nämlich reichlich ruckelig. Damit wir uns aber nicht falsch verstehen: DARK SIDE ist ein komplexes, faszinierendes Programm mit unzähligen Puzzles und Rätseln, die man auf Anhieb nicht vermuten würde.

Nach einiger Spielzeit stört die Animation kaum noch, das Spielgeschehen selbst hält einen gefangen.

Unterschiede zwischen den beiden neuen 16-Bit-Fassungen gibt's übrigens kaum (ach...), denn Grafik und Sound sind identisch (auf dem ST natürlich gesampelt). Der ST verändert die Vektoren vielleicht fünf Prozent schneller als der Amiga und läßt sogar noch das INCENTIVE-Logo im Vorspann herumwedeln, aber ansonsten marschieren beide Rechner im Gleichschritt. Ach ja, die herrlich mysthische C-64-Titelmelodie ist komplett rausgeflogen – schnief. Rausgeschmissenes Geld ist DARK SIDE aber sicherlich nicht, wenn auch die Puristen ein bissel herummäkeln können. Aber was soll's, man kann's halt nicht jedem recht machen.

*Michael Suck*

| **(Amiga/ST)** | |
|---|---|
| **Grafik** | 7 |
| **Sound** | 6 |
| **Spielablauf** | 8 |
| **Motivation** | 10 |
| **Preis/Leistung** | 8 |



**Programm:** Robocop, **System:** PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Ocean.

Aufräumen soll er, der **ROBOCOP**, in der neuesten Umsetzung von **OCEAN** für den **PC**. Gemeint sind jedoch nicht Mülltonnen und ähnlich malerisches Großstadtzubehör, denn dazu bräuchte er wohl kaum die durchschlagenden Kanonen, die er an seinem Metallkörper mit sich führt. Vielmehr geht's darum, in der Stadt mit den Auswüchsen des Verbrechens aufzuräumen, denn die Gangster terrorisieren bereits die Straßen ohne Unterlaß. Vier Levels gilt es so zu durchlaufen, bis der große Saubermann sich die verdienten Lorbeeren ans Blech heften kann. Bekommen wird er sie freilich nicht, denn OCEAN räumt gleich noch mit dem Vorurteil auf, daß ihre Programmierer vernünftig auf dem PC programmieren könnten.

So bestehen der Background und die Sprites aus ganzen vier Farben, da es ja am billigsten ist, mit der CGA-Karte zu arbeiten. Dann fällt noch auf, daß sowohl das Scrolling als auch die Animation der Sprites selbst auf einem Turbo-PC unter die Rubrik „Die schönsten Computer-Zeitlupen aus aller Welt" fällt. Damit allein wäre das Game aber noch nicht vollends unspielbar, und deshalb ließen die Programmierer noch derart viele Gegner auf den armen Blechkumpel losballern, daß jede Gegenwehr bereits im Keime erstickt wird. Echt toll, womit die Softwarefirmen so alles ihr Geld verdienen wollen (können?), wenn man sich diese verhunzte Umsetzung anschaut. Da macht doch der gleichnamige Film auf Video schon wesentlich mehr Fez, und das, obwohl man da nur rumsitzt!

*Michael Suck*

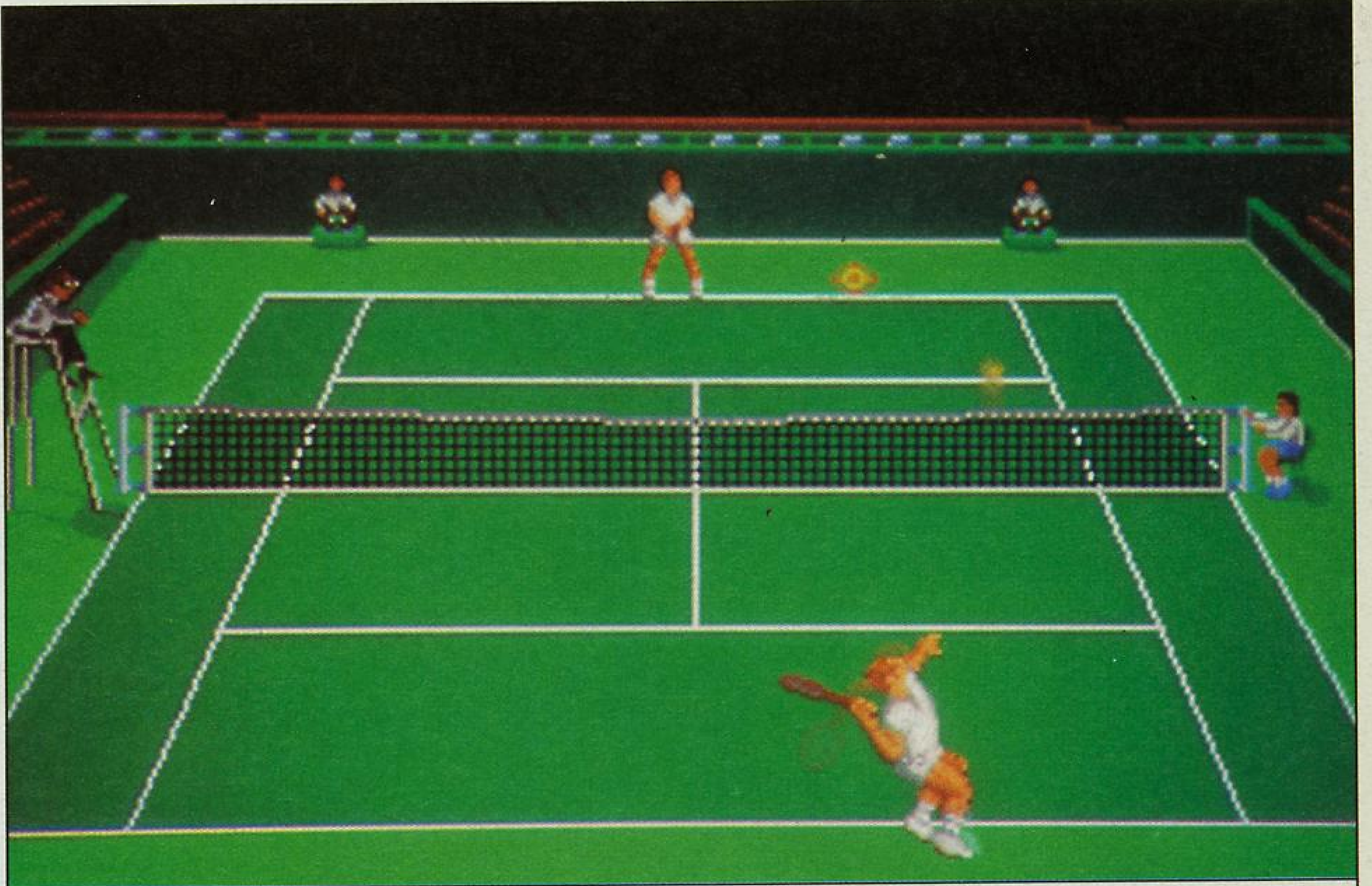
| | |
|---|---|
| **Grafik** | 4 |
| **Sound** | 3 |
| **Spielablauf** | 2 |
| **Motivation** | 2 |
| **Preis/Leistung** | 2 |





# Software von BLUE BYTE Einfach unverwechselbar!

**Lange Zeit sah es so aus, als ob Deutschland für ewig das Stiefmütterchen der Software-Branche bleiben sollte. Zwar gibt es in diesem unserem Lande unbestritten die besten 16-Bit-Programmierer (neben den Franzosen), aber einen großartigen Aufschwung an Softwarehäusern gab's nicht. Das scheint sich nun endlich zu ändern, denn mit BLUE BYTE betritt schon wieder ein Newcomer die Szene, der mit viel Elan und ausgereiften Produkten auf den Markt drängt!**



*Hier ein erster heißer Screenshot von dem ersten, vielversprechenden Tennisspiel überhaupt: GREAT COURTS!*

BLUE BYTE, das sind im wesentlichen die beiden Programmierer **Thomas Hertzler** und **Lothar Schmitt**, die bereits auf eine längere Software-Karriere zurückblicken können. Gearbeitet haben sie nämlich einige Zeit für **RAINBOW ARTS**, bevor der gemeinsame Entschluß gefaßt wurde, eigene Projekte unter einem eigenen Label zu veröffentlichen. Das mit dem Namen für ein eigenes Label war gleich die erste Schwierigkeit, denn es waren insgesamt drei Versuche notwendig, bis der jetzige und endgültige Namen feststand. Größtes Problem war die Namensgleichheit mit bereits existierenden Firmen und ein kleines Mißverständnis mit den Amerikanern, die den vorherigen Firmennamen ASSAGE aufgrund des „Ass" sehr lustig fanden. Der Name BLUE BYTE hat zwar, so Lothar Schmitt, keine tiefere Bedeutung, aber „nach dem fünften Mc Ribb bei Mc Donalds" sei die Erleuchtung für diesen unverwechselbaren Begriff gekommen – dem Fastfood sei Dank.

Weitaus bedeutungsvoller ist da schon das erste Produkt mit dem Namen **GREAT COURTS**, handelt es sich dabei doch um ein reinrassiges Tennisspiel für den Amiga, Atari ST und PC. Wenn man sich überlegt, daß es bisher für keinen der drei Rechnereine ernstzunehmende Tennissimulation gab, ist es um so erfreulicher, daß BLUE BYTE diese Marktlücke nun endlich schließt. GREAT COURTS bietet nämlich all das, was Tennis zum richtigen Vergügen macht. So geht es um das große Ziel des Spiels, alle vier Grand-Slam-Turniere zu gewinnen, um so die Nummer 1 der Weltrangliste zu werden. Bei jedem Turnier gibt's natürlich, wie in der Realität, die unterschiedlichen Beläge, die großen Einfluß auf das Spiel haben. Ob Hartplatz, auf Sand oder Rasen – jedes Turnier hat seine eigenen Tükken und viele, hartnäckige Gegner. Der Spieler beginnt als Nummer 65 der Weltrangliste, wobei die ersten 64 Plätze mit der aktuellen, tatsächlichen Weltrangliste versehen sind. So trifft man während des Spiels alle Größen des Tennis, ob Boris Becker, Ivan Lendl oder Stefan Edberg. All diese Spieler wurden mit den ihnen eigenen Spieltaktiken ins Spiel implementiert, auf die man sich erstmal einstellen muß. Wenn es gelingt, solche harte Brocken zu schlagen, gibt's natürlich massig Punkte für die Weltrangliste, denn BLUE BYTE hat das originale ATP-Wertungssystem übernommen.

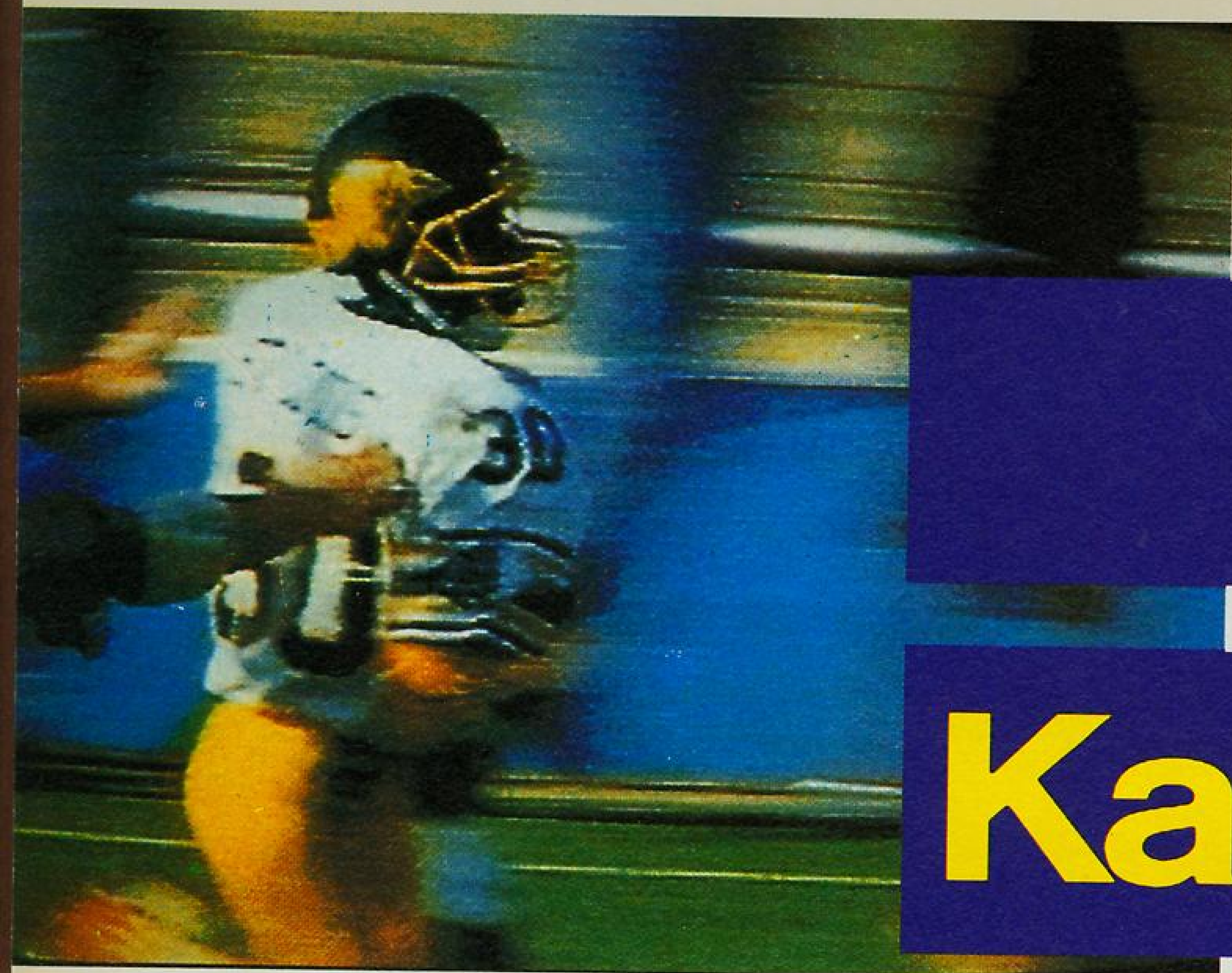
Wer sich vor dem ersten Auftritt auf dem Center Court etwas Spielpraxis besorgen will, kann natürlich auch 'ne Runde trainieren. Dafür gibt's eigens eine Ballmaschine, bei der man zwischen fünf unterschiedlichen Programmen wählen kann, um bestimmte Schlagtechniken zu trainieren. Das Training ist weißgott nicht unwichtig, denn im Gegensatz zu einigen anderen Programmen unterscheidet GREAT COURTS peinlich genau zwischen der Ausholbewegung und dem eigentlichen Schlag, d.h. durch Drücken des Feuerknopfs wird mit dem Schläger ausgeholt, durch Loslassen desselben dann der Schlag ausgeführt. Das Programm beherrscht alle Schlagvarianten, wobei es von der Stellung des Spielers zum Ball, dem Balltreffpunkt und dem Zeitpunkt abhängt, welcher Schlag wie ausgeführt wird. Nur für den Lob gibt es die Option Joystick nach hinten plus Feuerknopf.

Um all diese Techniken richtig ins Bild zu rücken, verfügen die Spieler über ca. 250 Animationsphasen, wobei sogar die Größe des Sprites beim Lauf zum oder vom Netz entsprechend größer oder kleiner gezoomt wird. Das Spielfeld wird damit logischerweise aus der Kameraperspektive betrachtet, wie vom Fernsehen gewohnt. Als Special-Features gibt's dann noch die sehr wichtige, weil den Spielspaß fördernde Zwei-Spieler-Option, einen Menüpunkt zum Laden und Saven von Spielständen sowie ein tolles Replay, bei dem der letzte Ballwechsel nochmals nachgespielt wird – aber wie! Beim Replay sind die Spieler nicht mehr zu sehen, dafür wird aber der Ballwechsel detailliert nachvollzogen, während sich der Court dreidimensional dreht! Dies muß man gesehen haben!

GREAT COURTS ist für mich jetzt schon ein hervorragendes Tennisspiel, wenn auch noch einige kleine Fehler, die wir beim gemeinsamen Dauertest herausfanden, noch geändert werden. Für Furore wird das Spiel sicherlich sorgen, denn mit **UBI** hat man bei BLUE BYTE einen vertriebsstarken Partner gefunden, der auch international ein hervorragendes Renommee besitzt. Noch ist nicht klar, wo die nächsten beiden Projekte veröffentlicht werden, aber bei ähnlicher Qualität dürfte es keine Schweigkeiten geben. Was das für andere Produkte sind? Nun, zum einen wird's ein Action-Adventure namens **KNIGHT & FIGHT** geben, das über hervorragende Backgrounds und ein kompliziertes Labyrinth in einem Schloß verfügen wird, zum anderen gibt's noch ein Jump and Run mit ungewissem Namen, aber ähnlich kompliziertem Spielaufbau. Sehr viel kann über diese beiden Spiele noch nicht gesagt werden, denn es wird noch einige Zeit dauern, bis sie auf den Markt kommen.

Warten wir's mal ab!

**MICHAEL SUCK**



# Sport-Kaleidoskop

## Die Probefahrt – Akt Nr. ZWO

**Programm:** Test Drive II – The Duel, **System:** C-64 (getestet), Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Accolade, USA.

Ein sanftes Windchen ist im Desert von Nevada zu spüren, obwohl die Hitze immer noch unbarbarisch brütet, wie ein Außenstehender die momentane Situation zu beschreiben wüßte. Doch davon merkt unser heutiger „Held" ziemlich wenig. Sein Problem liegt vielmehr darin, den passenden Sender zu finden. Ein hoffnungsloses Unterfangen, so scheint es jedenfalls. Aber wenige Sekunden später hat er schon die richtige Beschallung für seinen Porsche 959 gefunden, die Spritztour fängt langsam an, Spaß zu machen: Gut ausgebaute Straßen, kaum Kurven, der Radardetektor meldet keine Cops, kurzum ideale Bedingungen, um den eigenen Flitzer gehörig in Wallungen zu bringen....






Nachtanken und . . .

So ähnlich begann vor knapp zwei Jahren auch schon der Bericht zu *TEST DRIVE I*, einem Game, das wohl zu den absoluten Rennern der '87er Saison zu rechnen ist. Lotus Turbo Esprit, Lamborghini Countach, Porsche 911 und nicht zu vergessen Chevrolet Corvette, alles Namen, die den wahren Autofanatiker ins Schwärmen geraten lassen. Mit TESTDRIVE konnte man sich diese Traumkarossen auf den heimischen Screen zaubern, just for Fun, wie ein Amerikaner jetzt trefflich sagen würde. Aber aus dem damaligen Vergnügen wurde heute bitterer Ernst: **TESTDRIVE II – THE DUEL** ...

Ein zufällig am Straßenrand Stehender hätte wohl nur ein pfeifendes Schuummmmm wahrgenommen. Unser 'lonely Rider' dagegen hört außer Musik rein gar nichts. Stattdessen sieht er etwas schnelles rotes, etwas aerodynamisch Wohlgeformtes an seinem gut 200 km/h schnellen Porsche 959 vorbeiziehen. Aus der so lockeren Spritztour war plötzlich tierischer Ernst geworden, denn von einem Ferrari F40 läßt man sich nicht so einfach überholen. Das Gaspedal wird etwas stärker durchgetreten, die 478 Pferdestärken bewirken ihr übriges, das Duell hat begonnen....

TEST DRIVE II – THE DUEL wartet mit dem vom Vorgänger her bekannten Vorspann auf. Der Unterlegsound zeigt jedoch schon die ersten Verbesserungen. Denn diesmal läßt sich immerhin eine gewisse Melodie erkennen, obwohl mir der ganze Sound immer noch etwas abgehackt und undurchkomponiert vorkam. Lästig erwiesen sich dagegen die langen Ladezeiten während der einzelnen Programmteile, die einem sehr bald auf die Nerven gehen.



. . . on the road again — Fotos (2): C-64

Vom Hauptmenü aus könnt ihr nun zwischen zwei Modi wählen. Zu Beginn ist es äußerst ratsam, ein Rennen gegen die Uhr zu versuchen, um sich erst einmal an die listige Streckenführung zu gewöhnen, so daß ihr, perfekt vorbereitet, dann auch volle Lotte durchheizen könnt. Des weiteren besteht die Möglichkeit, andere Automarken sowie Landschaften nach-

***»Realistisch, spritzig packend! Wie werden da wohl erst die 16-Bit-Versionen aussehen?«***

zuladen, sollte einem die mit auf der Diskette befindliche „Palette“ an zwei Autos (Porsche 959 und Ferrari F40) sowie drei Szenarien nicht genügen. Es wäre sicherlich schön gewesen, wenn man zumindest die Autotypen von TESTDRIVE I hätte verwenden können. So aber geht die ganze Geschichte deftig ins Geld, denn es können nur separate Szenariendisks benutzt werden. Bisher ist jedoch noch „nur“ eine Zusatzdisk mit dem hoffnungsvollen Namen *CALIFORNIA CHALLENGE* angekündigt, warten wir es also ab. Bevor ich euch noch länger warten lasse, wenden wir uns lieber dem eigentlichen Spielgeschehen zu. Vor den „großen“ Rennen besteht die Wahl zwischen zehn unterschiedlichen Levels, was Einfluß auf die Gangschaltung, auf die Geschwindigkeit des Gegners, der Cops und des übrigen Verkehrs hat, sowie auf dessen Aufkommen. Am Bildschirmaufbau hat sich gegenüber TESTDRIVE I überhaupt nichts geändert. So findet sich das Cockpit des gewählten Wagens mit den diversen Instrumenten (Lenkrad, Radardetektor, Tacho, Drehzahlmesser etc.) an gewohnter Stelle. Natürlich darf auch nicht der Blick auf die gut in Szene gesetzte „Piste“ fehlen. Wie schon gesagt, beinhaltet die Programmdiskette drei verschiedene Szenarien, die alle drei grafisch exzellent gelungen sind. Im Gegensatz zu der monotonen Piste von TESTDRIVE I fallen die drei Strecken durch zahlreiche Feinheiten auf, wie z.B. Tunnel, Sträucher etc. Ebenso zeigte sich das Scrolling von seiner besten Seite. Einem Geschwindigkeitsrausch wird jedoch keiner verfallen, wovon einen allein schon die Sonntagsfahrer und der ganze restliche Gegenverkehr abhält. Die Highway-Sheriffs stellen wie immer kein Problem dar. Etwas lustiger wird es jedoch zum Ende einer Etappe, denn bei TESTDRIVE II muß man sein Gefährt per Hand in die Tankstelle einbugsieren. Bei meinen ersten Fahrversuchen schoß mein Auto glatt mit 230 an der Einbuchtung vorbei. Wenige Kilometer später konnte ich dann die Reservekanister aus dem Wagen holen, das Spiel war vorbei.
Motivation ist also genügend dar, den Vollprofis bietet sich zusätzlich noch eine völlig authentische Gangschaltung.....
Fazit: TESTDRIVE II – THE DUEL ist ein mehr als würdiger Nachfolger des bekannten Klassikers von ACCOLADE. Viele Verbesserungen, insbesondere in puncto Grafik und Sound, heben es sogar vom Vorgänger ab. Highscore-Tabelle, realistische Steuerung und ein (im zehnten Level) nahezu unbesiegbarer Compu verschaffen die nötige Motivation. Realistisch, spritzig, packend! Wie mögen erst die 16-Bit-Versionen aussehen?

*Torsten Blum*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **10** |
| **Animation** | **9** |
| **Realitätsnähe** | **9** |
| **Spaß/Spannung** | **10** |
| **Preis/Leistung** | **8** |

# LEADERBOARD IN NEUEM GEWAND

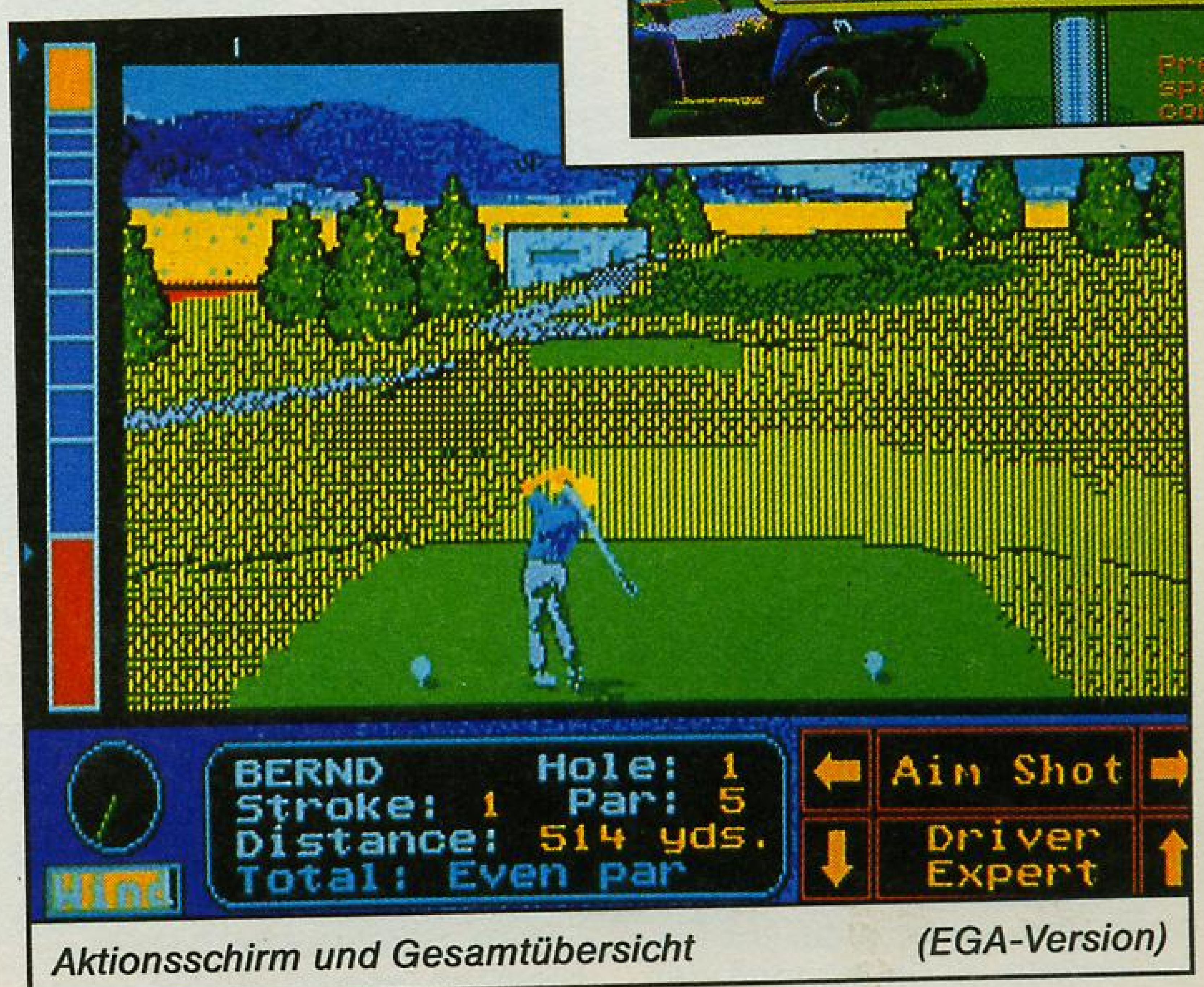
**Programm:** Jack Nicklaus, **System:** IBM PC (Hercules, CGA, EGA, Tandy Color), **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, San Jose, USA, **Muster von:** 7 / 21 / 26.

**JACK NICKLAUS'** heißt die neue Golfsimulation, mit der die amerikanische Company **ACCOLADE** zunächst die PC-User beglücken will. Jack Nicklaus übrigens ist nicht nur einer der weltbesten Golfer, sondern er hat auch, wie es heißt, den ACCOLADE-Programmierern mit Rat und Tat bei den Entwicklungsarbeiten zur Seite gestanden. So hat er beispielsweise zwei der insgesamt drei Golfkurse selbst entworfen, aber auch bei allgemeinen Problemen zur Realisierung des Projekts beigetragen.
Herausgekommen ist ein Spiel, das – es läßt sich nicht leugnen – stark an den Golf-Klassiker *Leaderboard* erinnert. Dies trifft sowohl auf das Design der Kurse wie auch auf die Bedienung des Programms insgesamt zu. Schade, daß ACCOLADE nicht ein wenig mehr Mühe auf die Entwicklung eigener Ideen verwandt hat. Allerdings muß zur Ehrenrettung des Teams gesagt werden, daß man das Programm über seine allgemeine Ausstattung hinaus mit einigen zusätzlichen Features versehen hat, die dem Spiel schon seine besondere Würze geben. So kann man beispielsweise gegen verschiedene Computer-Gegner antreten, unter ihnen natürlich Jack himself, zwei verschiedene Spielarten wählen oder auch entscheiden, ob man als Mann oder als Frau auf den Platz gehen will. Letzteres hat Einfluß auf die Schlagweite und auf die Entfernung vom Abschlagpunkt bis zum Loch. Ferner kann man sich einen Rundumblick verschaffen und somit das zwischen Loch und derzeitigem Standort des Spielers liegende Gelände aus jeder Perspektive begutachten. Mittels der Taste O kann man sich jederzeit eine Übersichtskarte der gesamten Bahn auf den Monitor holen, den aktuellen Spielstand bekommt man mit Taste C und allgemeine Statistiken mit Taste S.
Hat man zum Anfang einer jeden Bahn das Gelände in Augenschein genommen, die Windverhältnisse geprüft etc., so geht es an die Wahl des passenden Schlägers. Zur Verfügung stehen acht Eisen-, zwei Holz- und ein Treibschläger, ferner der Pitching- und der Sand-Wedge. Der Putter wird dem Spieler automatisch in die Hand gegeben, sobald der Ball auf die das Loch umgebende Rasenfläche gespielt wird. Schlagstärke und Drall werden *Leaderboard*-mäßig in einer Balkenanzeige bestimmt.
Die Grafik des Programms ist, auch bei Rechnern mit EGA-Karte, recht grob gezeichnet. Vor allem bei den Rasenflächen, die aus einer Anhäufung von Strichelchen mit verschiedenfarbigen Unterlegungen bestehen, zeigt sich dies sehr deutlich. Aber auch den Bäumen mit ihren quadratischen Blättern sieht man an, daß auf die optischen Aspekte nicht allzuviel Wert gelegt wurde. Was aber die Spielbarkeit anbelangt, so kann JACK NIKKLAUS' durchaus zufriedenstellen. Nach der bei solchen Spielen üblichen Eingewöhnungszeit wird man es sicher mal schaffen, den Ball Par zu spielen oder sogar einen Birdie zu erzielen, das heißt unter der Schlagvorgabe einer Bahn zu bleiben. Insgesamt also ein Spiel, das in den wichtigen Punkten durchdacht und ausgereift erscheint, dessen Ähnlichkeiten mit *Leaderboard* jedoch auch unverkennbar sind. Wer diesen Klassiker also schon besitzt, sollte auf JACK NICKLAUS unbedingt verzichten. Wer vor der Kaufentscheidung steht, muß sich allerdings auch überlegen, ob der Preis des Spiels mit 85 Mark nicht doch etwas zu hoch angesetzt ist.

*Bernd Zimmermann*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **7** |
| **Animation** | **7** |
| **Realitätsnähe** | **9** |
| **Spaß/Spannung** | **8** |
| **Preis/Leistung** | **8** |




*Aktionsschirm und Gesamtübersicht (EGA-Version)*

# GREMLIN

## im Trial-Stil mal wieder bergauf

**Programm:** Super Scramble Simulator, **System:** Amiga, ST, C-64, Amstrad (alle angeschaut), Spectrum, **Preise:** Schwanken je nach Datenträger und System (zwischen 28 und 70 Mark), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 18.

Ja, **Magnetic Fields** hat dafür gesorgt, daß **GREMLIN GRAPHICS** aus der „Talsohle" herauskommt. Bergig, kantig, eckig und vor allem interessant geht's zu beim neuen Sport-Titel **SUPER SCRAMBLE SIMULATOR** (im folgenden kurz „SSS" genannt). Dabei hatte es zu Beginn gar nicht mal so gut ausgesehen, erwartete man doch schon allein der Verpakkung wegen eine Art Motocross-Game der *codemasterschen* oder *mastertronischen* Art. Weit gefehlt! Was hier – vor allem 16bit-mäßig – abgeliefert wurde, ist technisch sauber, angenehm schwachruckelig und grafisch nett auf die Mattscheibe gebracht worden. Die Steuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, ist aber zum anderen ziemlich logisch. Die Simulation ist offensichtlich von Yamaha gesponsert worden; steht doch inmitten der sportlichen Trial-Aufgabe eine DT 50MX, das Gerät, mit dem man über Stock & Käfer muß (Käfer = VW-Modell, das hier nicht „läuft", sondern als Hindernis überfahren werden sollte). Auch ASM hat sich in diesem Zusammenhang sponsern lassen: Es gibt eine Geländemaschine gleichen oder ähnlichen Types zu gewinnen! Anm. d. Red: Da keiner der ASM-Redaktion dieses Gefährt gewinnen, geschweige denn gebrauchen kann, geben wir bekannt: a) es wird sehr bald bei einem von Euch vor der Haustüre stehen, und b) dieser Text ist nicht „gekauft", GREMLIN hat wirklich gute Arbeit geleistet, die wir hier würdigen möchten. Alles klar? Dann kehren wir zur Simulationsordnung zurück:

SSS folgt weitestgehend den üblichen Regeln des Trial. Dies ist eine Motocross-Geschicklichkeitsprüfung, wobei man mit der Maschine schwierige Geländepassagen und Hindernisse überfahren muß. Die Regel besagt eindeutig, daß der Stillstand oder der Fußkontakt mit dem Boden zu Zeitstrafen und Punktabzug führen. Im GREMLIN-Falle bedeutet dies Zeitabzug.
Es gibt also ein Limit pro Parcours, das man einhalten sollte. Gelingt dies nicht, so muß man die Maschine erneut von Strekke 1 an wieder besteigen. Insgesamt 15 verschiedene, allmählich schwieriger werdende Teilabschnitte gilt es zu durchfahren. Hierbei geht es wie erwähnt über normale Bodenwellen, Baumstämme, Wasserflächen, Lkw oder über einen Käfer.




Foto: C-64

Vom Start weg hat der Spieler nur eins im Sinn: Mit Feuer das Gerät anschmeißen (Kick-Start schön dargestellt!) und die Füße oben lassen. Die erste Runde ist noch relativ simpel: Man hat hier die fünfmalige Gelegenheit, sich mit Natur und Maschine vertraut zu machen. Zu schnelles Anfahren, falsches Wheelen oder zu rasante Sprünge führen meist zum „Totalabsturz". Auch muß das Bremsen richtig dosiert werden. Bei zu starkem Abbremsen, würgt man das Gerät ab, was – ebenfalls wie erwähnt – zu einer Zeitstrafe führt. So holt man sich im ersten Level das fahrerische Know-how; spitzelt sich die Feinheiten in die Finger. Ein ausgewogen Maß an Beschleunigung (bei enorm starken Steigungen) und langsames, gefühlvolles Scheibenbremsen (abwärts!!!) führt sehr schnell zum Erfolg. Das Schalten (insgesamt drei Gänge) hat es in sich. Wer am Berg den dritten noch drin hat, ist nicht mehr zu retten; während man des öfteren im ersten Gang, falls genügend Geschwindigkeit mitgebracht, gut über den Underberg kommt...
Als empfindlich störend empfand ich das abrupte Stehenbleiben der Maschine bei mißlungenen (teilweise unerklärlichen) Manövern: Motor abgewürgt, falscher Wheelie, Hinterrad auf Bodenwelle oder Vorderrad am Baumstamm. Die Aktion wird nämlich urplötzlich „eingefroren", eine Message-Zeile erläutert, was man falsch gemacht hat – zusätzlich erhält man das Info über die Höhe der Strafzeit. Wenn man übrigens mehr als zweimal an ein und demselben Hindernis versagt, zeigt sich SSS gnädig – man darf dann nach der Schikane an anderer Stelle den Kurs fortführen.
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR erwies sich als gutes, spannendes Game aus dem Hause GREMLIN. Das Trial-Rennen ist sehr realistisch, teilweise etwas spektakulär (der Ritt über den VW-Käfer), läßt aber solch typisch amerikanische Features außen vor, wie Bus-hinten-rein-und-vorne-beim-Fahrer-wieder-raus. Die Steuerung zusammen mit dem Einsatz des Feuerknopfes ist leicht erlernbar, so daß man sicherlich gern ein paar vergnügliche Stunden am Bildschirm verbringt. Bei den 8bittern zeigt sich, daß die grafischen Voraussetzungen für ein brauchbares Game gegeben sind (das trifft aber auch nur zum Teil auf die 64er-Version zu); während die ST- und vor allem Amiga-Fassungen von beachtlicher Ruckelfreiheit sind, und programmierter Einsatz von guten Staffage-Elementen (besonders in der Hintergrund-Landschaft oder bei den Zuschauern) dem Spiel erst richtig „Farbe" verleihen. Hals und Beinbruch, GREMLIN!

*Manfred Kleimann*



Amiga



Amiga

| | 8bit / 16bit |
|---|---|
| Animation/Grafik | 8 / 9 |
| Sound | Motorengeräusch |
| Realitätsnähe | 9 / 10 |
| Spaß/Spannung | 9 |
| Preis/Leistung | 8 / 9 |




Postkarte an: ASM, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort „Scramble“
3440 Eschwege. Einsendeschluß: 30. 9. 89. Rechtsweg ist ausgeschlossen!

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR™

# GIB GAS!

## GROSSE ASM- UND GREMLIN-AKTION ZUM NEUEN MOTO-X-GAME

**Wer folgende Frage richtig beantwortet, kommt in die Lostrommel. Zu gewinnen gibt's**

**1. Preis: eine YAMAHA DT 50 MX**
(oder eine gleichwertige Maschine)

**2.-??. Preis: jede Menge T-Shirts**

Frage: „Welche „berühmte“ Persönlichkeit hat am 28. Mai 1989 im Rahmen eines Motorrad-WM-Laufes mit Toni Mang auf seiner 250er-Yamaha ein paar Runden gedreht?

a) Boris Becker
b) Manfred Kleimann
c) Jürgen v. der Lippe
d) Helmut Kohl
e) Franz Beckenbauer
f) Rita Süssmuth




Hinweis: Bitte auf der Karte das Alter angeben. Bei Gewinnern im Alter unter 16 Jahren erfolgt Barauszahlung!

# Hahn aufdreh'n, und alles verheizen ...

**Programm:** RVF Honda, **System:** Atari ST (geheizt), Amiga, IBM PC und Komp., **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Micro-Prose Software, U.K., **Muster von:** 7, 15, 21.




**S**ommerzeit – Motorradzeit. Jedes Jahr packt's Millionen Fans heißer Öfen aufs neue, das große Fieber. Meist kommt in der Motorradsaison – in Bikerkreisen zumindest – der Computer zu kurz, staubt ein oder wird zumindest keines weiteren Blickes gewürdigt. **MICROPROSE** hat jetzt ein recht verheißungsvolles Gegenmittel erfunden, welches ganz besonders die „Heizer" unter uns Usern ansprechen wird. Unter dem Label **MICROSTYLE** erschien dieser Tage eine Rennsportsimulation à la *Super Hang On*, betitelt mit dem vielversprechenden und aussagekräftigen Namen **RVF HONDA**, der Rennsportversion des „zivilen" 16-Ventilers VFR 750 R für die Straße.

Die Hände zittern. Mit fieberhafter Erwartung öffnen wir die Verpackung, zerren das Handbuch heraus, und endlich ...die Diskette. Gott sei Dank nur eine, das bedeutet weniger Verzögerung durch nerviges Wechseln. Flutsch – die „Scheibe" ist im Laufwerk. Autoboot, na hundertprozentig. Langsam werd' ich ruhiger. Hinter mir steht schon n' Haufen Leute, die Motorradfans der Redaktion. Hört mal – sauberer Sound, der fetzt richtig ab. Und die Grafik, die kommt auch gut rüber, so'n hammerharter Ofen...stark, stark. „Was 'ne Werbung", brubbelt's hinter mir, recht hat er. Das Zittern stellt sich schon wieder ein, also Feuerknopf drücken, das hilft. Oh nein! 'Ne Abfrage. Her mit dem Handbuch. „Blätter!" Wie lang ist doch der Ring? 2,6 Meilen.

## »Einfach abgefahren!«

Nein, halt. Die wollen ja die Kilometerangabe. Also gut, 4,18 Kilometer. „Enter!" „Passed!" Na wunderbar, endlich, das wär' geschafft! Nur noch schnell in die Teilnehmerliste eintragen, 'ne Startlizenz ist vorhanden. Es kann losgehen.
Kann es losgehen? Nicht ganz. Bevor ich den Helm endlich aufsetzen kann, muß ich noch einige Parametereinstellungen über mich ergehen lassen. Ein sechs Optionen umfassendes Menue zwingt mich zur Geduld. Na, wenn's denn sein muß, schau'n wir halt mal kurz rein: Erster Punkt ist die *Riders History*. Hier erfährt der User also alles über den ausgewählten Fahrer, es sei denn, er ist brandneu im Geschäft. Dann hilft nur noch spekulieren – oder hoffen. In der Regel jedoch werden hier neben dem Lizenzgeber die Anzahl der bisherigen Starts, Unfälle und Siege sowie erzielte Rundenrekorde festgehalten. Wem die Vergangenheit seines „Riders" nicht paßt, der kann sich dann über *Change Rider* 'nen anderen Fahrer auswählen. Als *View Tables* bezeichnet man die verschiedenen Tabellen und Ranglisten von beispielsweise Meisterschaften, Fahrern und Rekorden. Wichtiger noch finde ich die Option *Set Defaults*. Hier kann man den Tacho zwischen Kilometer- und Meilenanzeige umstellen, die Rundenzahl bestimmen (5/10/15/20) und den Bildaufbau zwischen der 50- oder der 60-Hz-Bildfolge variieren. Zu den Optionen *Start Season* und *Test Race* erübrigt sich jeder Kommentar, oder? Egal, Hauptsache, es geht jetzt endlich los...



Die Simulation: Vor dem Start ist die Welt noch in Ordnung.

Ich klicke nun *Start Season* an. Ich kann's nicht mehr erwarten, ehrlich. Der Screen weist mich in die erste Runde ein: „Round 1, Tetbury GP, Length 1.76 Miles/ 2.82 km, Lap Record 01:05:36, Held By Steven Atkins". Darunter eine Skizze vom Ring und drei Optionen (*Practice, Race, Withdraw*). Für welche der drei ich mich nun entscheide, steht wohl außer Frage. „Race" ist angesagt, ohne Rücksicht auf Verluste.

...und schon geht's dermaßen los, mir bleibt nur noch der Moment, meine Konkurrenz zu beäugen (acht an der Zahl) und einen Blick auf die Instrumente zu werfen, da fällt der Startschuß. Trotz der 750 ccm erweist sich das „Maschinchen" als außerordentlich wendig, und vor allem leicht, sag' ich Euch, leicht ist das Ding! Ganz klar, bei 185 Kilo, 'ne? Schon beim Start konnte ich bei etwa 10.000 Touren und springender Kupplung 'nen sehenswerten Wheelie hinlegen. Nun wird's ernst, für Schaltfaule ist die RVF jedenfalls nix, denn ruckzuck bin ich im sechsten Gang bei etwa 280 Klamotten. Die erste Kurve nähert sich. 'Ne Linkskurve. Ich versuche sie im sechsten Gang auszufahren, aber das Ding zieht sich zu. Also runterschalten. Oh Mann, bis in den dritten, ist ja hammerhart. Jetzt aber nix wie raus aus der Kurve und den Hahn auf. Die nächste Kurve...klappt wohl schon eleganter! Oder? Oh Sch..., die ist ja noch enger, die Piste schwindet, seh' nur noch Grünzeug, Gras, Pfosten, Bäume und...Chrash. Das war's dann wohl. Die Kiste überschlägt sich, ich fliege durch die Luft, mir wird total übel. Doch plötzlich: Mensch, ich werd' irre. Was ist denn das? Ich starre auf den Screen. Was da abgeht, ist ja nur scharf. Der Bruchpilot erhebt sich, stellt seine Karre auf, schiebt sie auf den Asphalt, gibt mal kurz Gas, schwingt sich wieder drauf und ... es geht weiter! Einziges Handicap: Mein Tacho ist ausgefallen und der dritte Gang ist futsch. Naja, das ist ja noch zu verschmerzen. Immerhin mache ich trotz dieser Mängel noch 'nen guten vierten Platz.
RVF HONDA ist ein sehr detailliertes Game mit annähernd realistischen Features, dennoch gibt's einige – wenn auch kleine – Merkmale zu bemotzen. Punkt eins: Man kann theoretisch (auch wenn's sinnlos ist) das gesamte Rennen in niedrigen Gängen fahren, ohne die Karre „auf die Rüben" zu bringen. Ich frage mich, wofür ich dann extra 'ne Temeraturanzeige habe. Untypisch für 'nen 16-Ventiler-Viertaktmotor ist die übertriebene Drehfreudigkeit der „Siebenhalber". Gewöhnungsbedürftig ist auch die Steuerung: In den Kurven sehr unruhig, vor 'ner Kurve nur schlecht abzubremsen (meist muß man bis in den ersten oder zweiten Gang runterschalten, und das blitzschnell) – eine Maschine mit solchen Eigenschaften wäre schon längst ins Werk zurückgerufen worden. Vergleicht man das Game mit dem älteren *Super Hang On*, so kann man sagen, daß der RVF-Fahrer hier mehr Aktivität (ich denke da nur ans Schalten...) bringen muß, wenngleich Geschwindigkeit, Rundenzahl und Grafik bei dem Vorgänger zufriedenstellender sind. Die Detailfülle gleicht diese Mängel jedoch im Endeffekt wieder aus. Einmalig dagegen ist der sehr realistisch wirkende Sound. Der geht (fast) ins Blut, auf alle Fälle ins Hirn. Auch die Gesamtanimation entspricht den Tatsachen auf der Piste, denn nicht umsonst diente ein Kameramitschnitt vom Cockpit einer Rennmaschine aus als wichtigste Programmgrundlage.

Mich jedenfalls hat das neue Game von MICROSTYLE sehr fasziniert. Hätt' ich 'nen ST, wüßte ich schon, was ich heut' abend tue. *Matthias Siegk*

| | |
|---|---|
| **Grafik/Animation** | 10 |
| **Sound** | 11 |
| **Realitätsnähe** | 9 |
| **Spaß/Spannung** | 10 |
| **Preis/Leistung** | 9 |


PIRATES!
COMMODORE 64, IBM, ATARI ST

# NEWS

एकता

एक बूढे किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूढे ने कई बार उपदेश दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गट्ठा देकर आज्ञा दी उसे तोड़ो।

ह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। सके। उस के बाद पिता ने हर एक देकर कहा कि अब इसे तोड़ो। तोड़ सके।

२ मेरे पुत्रो। देखो, ल कर रहोगे, गर तुम

zusammengestellt von Martina Strack

## Low-Budget jetzt auf Diskette!

**HEWSON** hat den Schritt getan, den sich viele Besitzer eines C-64 mit Laufwerk sicherlich schon lange gewünscht haben. In allen guten Kaufhäusern kann man jetzt auch bekannte Low-Budget-Titel des Hewson-Labels **RACK IT** zum Preis von 19,95 DM erwerben. Natürlich gibt's dasselbe auch auf Kassette nochmal 'n Schwapp billiger, nämlich für 9,95 DM. Zu den neuen Budget-Titeln auf Disk gehören **SANXION, SCORPION, ZAMZARA, GOLF MASTER, LIGHT FORCE** und der Shoot'-em-up-Klassiker **URIDIUM.** Für letzteres wurde ein um fünf Mark höherer Preis für die Disk-Version angesetzt, die somit 24,95 DM kosten wird. Initiator der preiswerten Disketten-Budget-Ware ist das deutsche Vertriebsunternehmen BOMICO.

## Indiana Jones: Das Spiel zum Film

**LUCAS FILM GAMES** verwurstet mal wieder einen Kinofilm. Diesmal geht's um **INDIANA JONES and the last crusade.** Gleich zwei Games wird's zu diesem Thema geben, ein Action-Titel für C-64, CPC, Spectrum, ST, Amiga und PC sowie ein Adventure-Game für Amiga, ST und PC. Mal sehen, was dabei rumkommt. Immerhin haben wir hier schon mal zwei Screeenshots vom Action-Spielchen für Euch.







## Neue Cluebooks

**ELECTRONIC ARTS** veröffentlicht je ein Lösungsbuch zu den Spielen Starflight, 688 Attack Sub und Neuromancer. Lösungsbücher gibt es außerdem für folgende Titel: Bard's Tale I, II und III, Mars Saga, Wasteland, Sentinel Worlds und Deathlord. Die Bücher können für 5 Pfund beim Electronic Arts Customer Service bestellt werden.

# Streiflichter

## Computerspiele statt Alkohol

Einer Umfrage des Softwarehauses **MANDARIN** zufolge entspannen sich Manager während der Arbeitszeit am liebsten mit einem Computerspiel. Noch vor Alkohol, Zigaretten und Sex rangiert damit das Computerspiel als „Entstresser" während der Arbeitszeit. Einer der ca. 500 Befragten drückte sich so aus: „Wenn Du während der Arbeit trinkst, behälst Du Deinen Job nicht allzulang, und Zigarettenrauchen wird immer mehr als unsozial angesehen. Sex ist nur praktikabel, wenn Du eine willige Sekretärin hast und nicht gerade in einem Großraumbüro arbeitest. Du kannst aber jederzeit Computergames spielen. Du mußt nur rechtzeitig die „Boss-Taste" drücken, sobald jemand reinkommt."

## Activision-Hotline

Leute, die des Englischen mächtig sind und Fragen zu Spielen von **ACTIVISION** haben oder sich einfach nur informieren wollen, können unter folgender Nummer anrufen: (Vorwahl für England von der BRD aus; 0044) -734 310003.

## Computer interviewt Gottschalk

Am 24. September startet das ZDF die Sendung **STARTEST,** in der jeweils ein prominenter Gast von einem AMIGA ausgefragt wird. Erster Interviewpartner ist Thomas Gottschalk. Das Computerprogramm für die Sendung hat das schweizerische Softwarehaus **LINEL** entwickelt. „Da ein AMIGA nicht vor Scham erröten kann, hat dieser einige knifflige und direkte Fragen auf Lager", sagte Linel-Boss Markus Grimmer, der die Aufzeichnung der Debutsendung beobachtet hat.



Der „heiße Stuhl"

## DGB-Zeitschrift startet Programmierwettbewerb

Die Redaktion des DGB-Jugendmagazins „'ran" hat einen Programmierwettbewerb um die „menschenfreundlichste" Software gestartet. Damit soll ein Gegengewicht zu der zunehmenden Verbreitung neonazistischer Computerspiele gesetzt werden. Preise zwischen 250 und 1200 DM sind für die Gewinner ausgesetzt. Einsendeschluß ist der 31.12.1989. Wer mitmachen will, sende sein Programm mit dem Kennwort „Software-Wettbewerb" an die Redaktion 'ran, Ürdinger Str. 124, 4000 Düsseldorf 30. Es ist vorgesehen, die eingegangenen Programme als Freeware zu verteilen.

## Ocean mit Budget-Label

Die Erfolgsfirma **OCEAN** vermeldet den Start eines eigenen Low-Budget-Labels: **HIT SQUAD COLLECTION.** Unterteilt ist das Label in „Arcade", „Movie" und „Sports". Pro Monat sollen drei Titel veröffentlicht werden. Geplant sind u.a.: Hyper Sports, International Karate +, Super Hang-on, Konami Tennis, Enduro Racer, Crazy Cars, Arkanoid, Wizball. Der Preis wird bei ca. 10 DM für die Kassette liegen.

# ASM-Soft-Splitter

... ca. 10 DM kosten jetzt **JACK THE NIPPER** und **MASTERS OF THE UNIVERSE** für SPECTRUM; C-64 und CPC unter m **KIXX**-Label...

...Die Veröffentlichung von **MARS COPS** durch das britische Softwarehaus **ARCANA** verzögert sich. Der Programmierer hat zwei Wochen vor der geplanten Fertigstellung die Firma verlassen...

...Für'n Appel und'n Ei von **CODEMASTERS: BLADE WARRIOR** (CPC), und **GRAND PRIX 2 SIMULATOR** (CPC, Spectrum). Dito von **ATLANTIS: ENCOUNTER** (C-64, Atari XL/XE). Natürlich alles auf Kassette...

...**HEWSON** bringt **MAZEMANIA,** ein Labyrinthspiel mit Icons zum AUFSAMMELN; Aliens, denen man ausweichen muß und – je nach Version – 12 – 20 Levels. Zunächst werden die 8-Bitter bedient. Preis für die Kassette: ca. 30 DM. Außerdem wird's ein Rollenspiel mit dem Namen **ONSLAUGHT** für Amiga und ST geben. Der Preis und das genaue Veröffentlichungsdatum standen noch nicht fest...




Mazemania (C-64)

## Was lange währt...

Markus Grimmer von **Linel** erzählte uns einige Neuigkeiten. Zusammen mit **DRAGONWARE** (Ooze, Drachen von Laas) will man ein neues Label in die Welt setzen: **THRILLER.** Erster Titel der neuen „Marke": **LORDS OF DOOM.** Hierbei handelt es sich um ein Actionadventure. Neu von LINEL kommt eine verrückte Handelssimulation mit dem Namen: **TRADERS.** Als Spieler siedelt man hier auf einem Planeten, der von Fat Mike regiert wird. Ihm muß man Tribut in Form von Spaceschnecken leisten. Um diese zu bekommen, werden Raketen auf andere Planeten geschickt. Gleichzeitig müssen aber Ländereien bebaut, Handel getrieben und Einkäufe getätigt werden. Auch Kampfroboter spielen eine gewisse Rolle (...bei Streitigkeiten mit den Nachbarn). **DRAGONWARE** wird im September endlich die **DRACHEN VON LAAS** veröffentlichen. Ebenso wie bei **OOZE** (Amiga, ST, PC) wurden die Grafiken enorm verbessert und der Parser nochmal überarbeitet. Genauere Modalitäten (auch für den Umtausch „alter" OOZE-Versionen gegen neue) gibt's demnächst. Auch **KAISER** für den Amiga sieht nun seiner Fertigstellung engegen. Die Gewinner des Wettbewerbs anno Schnee in ASM werden's danken...




*Von oben: Lands of Doom, Ooze, Traiders, Drachen von Laas*



*Populous: „Legoland"*

...Für 30 Märker gibt's jetzt eine ergänzende Datadisk zum Superspiel **POPULOUS.** Die **POPULOUS DATA DISK – THE CHALLENGE CONTINUES!** läuft auf ST und Amiga und bietet fünf neue Welten: Französische Revolution, Verrückte Welt, Block-Land, Wilder Westen und Samurai-Land...

Nach „Bio Challenge" macht sich das junge Software-Label **DELPHINE** daran, wieder ein Hit-verdächtiges Programm zu veröffentlichen. **CASTLE WARRIOR** heißt das



Machwerk, das klassische Action auf ST- und Amiga-Screens bringen soll.

... Die perfekteste Shuttle-Simulation für IBM-PCs und Kompatible wird jetzt endlich zum Preis von ca. 120 DM von **HEWSON** auch in Europa publiziert. **SPACE M.A.X.** ist der Titel des Simulators, der auch bei der NASA Verwendung findet. Wer mehr über das komplizierte Spiel um Shuttles und Raumstationen wissen möchte, der blättere zurück in ASM Nr. 9/1987. Dort befindet sich ein ausführlicher Test...

...Die Umweltschutzorganistation **Greenpeace** arbeitet zusammen mit **MICROPROSE** an einem Greenpeace-Computerspiel. Titel des Games, in dem man die Rolle eines Greenpeace-Mitgliedes im Kampf gegen die Umweltverschmutzung übernimmt: **RAINBOW WARRIOR.** Geplante Systeme: Amiga, ST, C-64. Preise: ca. 75 DM für 16-Bit, ca. 45 DM C-64 Diskette, ca. 30 DM C-64-Kassette...

...Wer möchte, kann jetzt eine **ULTIMA-TRILOGY** erwerben. Die Klassiker von **ORIGIN** gibt's zum Preis von ca. 90 DM für PC (5.25") und C-64 (ca. 75 DM, Disk). Die Pakkung enthält Ultima I bis III...

...ein mysteriöser **LONE WOLF** kündigt sich von **AUDIOGENIC** an. Wir hoffen, Euch bald mehr über Rollenspiel-Bücher, Software und Telefonadventure berichten zu können...

...**ACTIVISION** vermeldet zwei neue Games: **CITADEL** und **SUZUKI RM 250 MOTOCROSS.** Letzteres erscheint für MS-DOS zum Preis von ca. 75 DM. CITADEL hingegen ist spezell für den C-64 geschrieben worden. Insgesamt acht verschiedene Städte können zum Preis von ca. 30 DM (Kassette) bzw. 45 DM (Disk.) erforscht werden...

...**OCEAN** hat eine Art „Bubble-Bobble"-Verschnitt in der Mache. **NEW ZEALAND STORY** heißt das Game, das für alle Formate außer PC erhältlich sein soll...

...Für PC-User hat **ELECTRONIC ARTS** amerikanischen Fußball auf Lager. Ca. 75 Mark muß man für **JOHN MADDEN FOOTBALL** hinblättern...

# Lankhor

Bruno Gourier von LANKHOR besuchte die ASM-Redaktion, um Demos der neuesten Produkte vorzustellen. In aller Kürze:



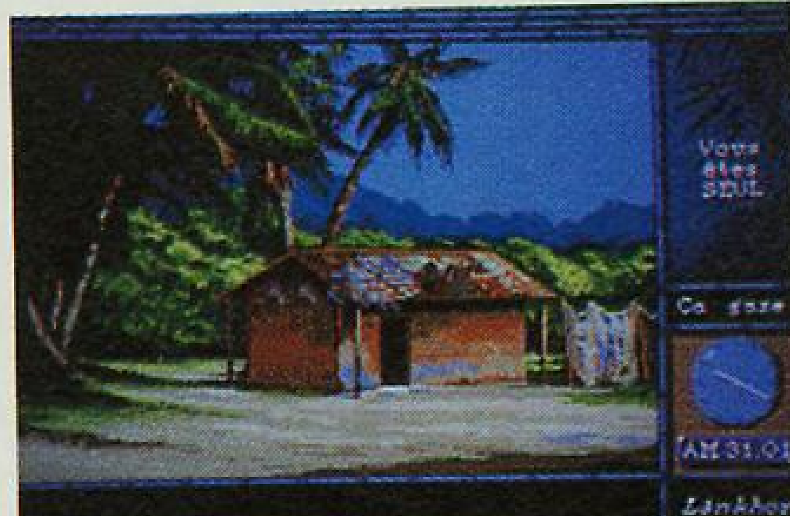
„Vroom", Autorennspiel ST/Amiga mit Modem-Play-Möglichkeit.



Börsenspiel „Stock Exchange", bisher nur in Französisch und nur für ST.



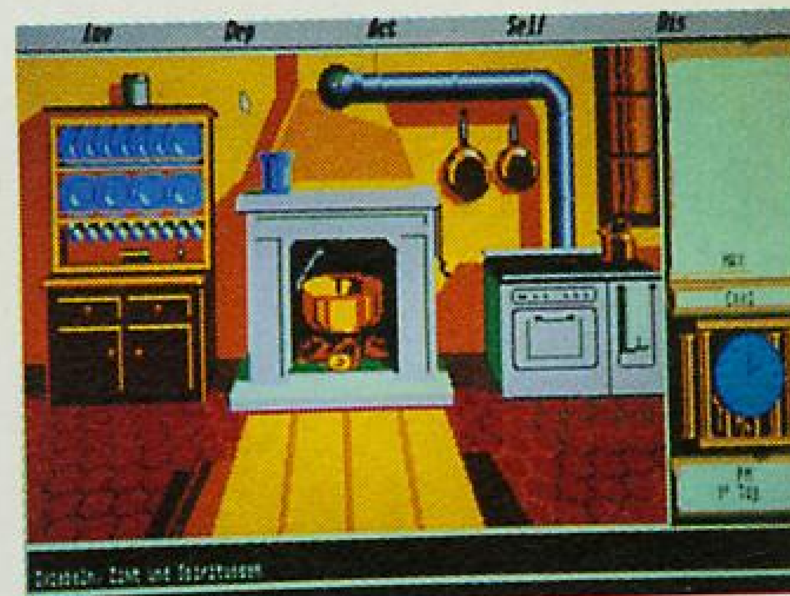

★★★★★★★★★★★★★







ASM-Redakteurin Strack sprach mit Bruno Gourier



„Mortville Manor" jetzt auch auf PC und in Deutsch!

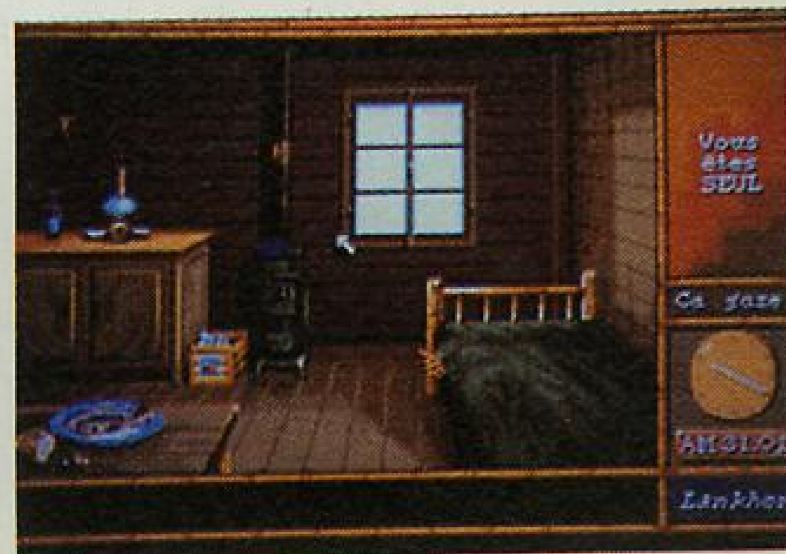



Education-Software zum Lesen, Anhören und Ausmalen: „Rody & Mastice".



★★★★★★★★★★★★★

„Maupiti Island" nennt sich der Nachfolger von „Mortville Manor! Wie man sieht, wurden hier tolle Grafiken auf den Sreen gebracht. Außerdem gibt's Sprachausgabe bei diesem spannenden Kriminaladventure.



PC Engine SEGA Nintendo

# KRIEG IN 32 LEVELN

**Programm:** Nectaris: **System:** PC-Engine: **Preis:** Ca. 120 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Tokio, **Muster von:** 28 / 60 / 16

Bevor ich zur Beschreibung des Spiels komme, möchte ich etwas klarstellen: Im Verlauf des Tests könnte durchaus der Eindruck entstehen, ich hätte eine militante Ader – dem ist in Wirklichkeit nicht so. Es liegt einzig und allein an der Art des Spiels, daß ich mich natürlich entsprechender Formulierungen bedienen muß. Warum dies so ist, nun, daß kann man im Verlauf dieses Berichts erfahren.

**NECTARIS** von **HUDSON SOFT** ist ein Strategie-Spiel und ein sehr kämpferisches obendrein. Der Spielsinn ist einfach: Besiege deinen Gegner mit allen Mitteln, fast alles ist erlaubt. Es herrscht eben ein Krieg, ein Krieg, der sich in ferner (?) Zukunft abspielt. Irgendwelche Finsterlinge haben es geschafft, etliche Armee-Einheiten unter ihr Kommando zu zwingen. Ist mit Sicherheit auch nicht schwierig, da es sich bei den Kämpfern (soweit ich das Spiel jedenfalls verstanden habe) um Roboter oder Androiden handelt. Diese Truppen werden nun ausgesandt, das Land zu erobern. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Befehlshabers der Truppen der Union. Was dann folgt, dürfte klar sein: Man schickt seine Leute ins Feld, um die Gegner zu vernichten. Gewissensbisse braucht man ja dabei nicht zu haben, es wird nur auf Maschinen geschossen (das hoffe ich zumindest, da einige Dinge, die ich noch erwähnen werde, darauf hindeuten. Die japanische Anleitung kann ich nämlich nicht lesen – wer kann das schon?). Dabei ist der Sieg mit zwei Methoden zu erreichen. Die erste scheint einfach (was sie aber nicht ist), man erobert einfach die feindliche Basis. Methode Nr. 2 ist langwieriger: Man muß dann nämlich das gesamte gegnerische Material vernichten.

In den ersten beiden Leveln (Welten) ist das noch einfach, da man über mehr Truppen verfügt. Später ist die Engine immer stärker als man selbst. In Level Nr. 3 z.B. besitzt der Rechner eine Werkstatt, in der angeschlagene Truppenteile wieder repariert werden können. Bleibt nach einem Gefecht mit einem Gegner auch nur ein Androide, Panzer oder Flugzeug etc. übrig, und schafft es der Gegner, diesen Truppenteil in die Fabrik zu bringen, so hat er im nächsten Zug wieder eine komplette Truppe. Man selbst hat diese Möglichkeit aber erst ab Level 4, wo dann auch noch weitere Schwierigkeiten hinzukommen. Erstens hat der Computer meist mehr Truppen, und die sind dann auch noch zum Teil besser. Gerade das macht aber den Reiz des Spiels aus: Wer möchte nicht gern gegen einen Stärkeren gewinnen? So richtig spannend wird NECTARIS aber erst so ab Level 5, da beide Seiten dann über eine riesige Anzahl von Truppen und Waffen verfügen.




Eine Truppe besteht immer aus acht Einheiten, die innerhalb einer Truppe immer gleich sind. Also immer nur Panzer, Flugzeuge usw., aber niemals Panzer und Flugzeuge in einer Truppe. Jede Einheit ist somit ein Waffensystem. Insgesamt sind es (soweit ich das in den drei Tagen des Tests feststellen konnte) 22 verschiedene Waffen, auf die zurückgegriffen werden kann. Es kommen aber fast nie alle gleichzeitig in einem Level vor. Die Art der Waffen läßt sich in sechs Gruppen aufteilen: Zunächst die Fußtruppen. Es gibt davon drei Unterarten: Die ganz normalen Infanteristen tragen die Bezeichnung GX-77, sind langsam und können sich kaum wehren. Die GX-87-Leute sind da schon wehrhafter, sie tragen nämlich Panzerfäuste. Sie sind allerdings auch nicht schneller als die GX-77. Am schnellsten sind die CBX-1, sie fahren auf Motorrädern. Dafür sind sie nicht so gut bewaffnet.




*Truppenbewegungen*

Die Fußtruppen (Infanterie) sind entscheidend für den Spielverlauf. Daher wird der Computer sie immer vehement angreifen. Ohne Infanterie kann eine Runde nämlich nur noch dadurch gewonnen werden, daß man den Gegner komplett vernichtet. Nur mit der Infanterie lassen sich Waffenlager, Werkstätten und Basen erobern.

Die zweite Gruppe der Waffensysteme sind Panzerfahrzeuge. Hier sind es schon sieben verschiedene Systeme, deren Fähigkeiten man sich gut merken sollte. Eigentlich sind es sogar neun, da die beiden Fahrzeuge mit den Bezeichnungen MB-4 und MB-5 ansich auch zu den Panzern zu zählen sind. Sie haben aber auch andere Fähigkeiten, so daß sie zum Teil auch noch in eine andere Gruppe einzuordnen sind. Der Standard-Panzer ist der S-61. Der AAG-4 ist da schon besser. Er verfügt über ein Vierlingsgeschütz, was ihn auch gegen Flugzeuge als brauchbare Waffe verwendbar macht. Der PT-6 ist extrem stark und sollte nur mit weitreichenden Waffen oder Flugzeugen angegriffen werden. In etwa vergleichbar mit dem S-61 ist der GS-81. Am allerstärksten ist der HMB-2, er gleicht in seiner Feuerkraft fast einer Festung. Die beiden restlichen, der T-79 (eine Haubitze) und der GT-86, sind in ihren Leistungen mit dem AAG-4 zu vergleichen, mit dem Unterschied, daß sie gegen Flugzeuge nichts taugen.

Als nächstes folgen die weitreichenden Waffen, also Geschütze und Raketenwerfer. Hierzu zähle ich auch die beiden Panzerfahrzeuge der MB-Klasse. Diese Waffen haben alle eines gemeinsam: Sie können eine gegnerische Truppe angreifen, ohne selbst in Gefahr zu sein, da sie aus der Ferne zuschlagen. Ich spare mir jetzt weitere Einzelheiten zu dieser Waffengruppe, da damit der Bericht eine Länge annehmen würde, die das Heft sprengt. Es gibt dann noch Landminen und Transporter. Besonders interessant sind die Flugzeuge. Es gibt da drei Typen. Der EF-88 ist die Angriffswaffe schlechthin. Seine Reichweite und Feuerkraft sind gigantisch. Ähnliche Fähigkeiten weist der AX-87 auf, zumindest was die Reichweite anbelangt. In der Bewaffnung ist er dem EF-88 haushoch unterlegen. Etwas merkwürdig sind die Jagdflugzeuge des Typs FX-1. Sie lassen sich nur für den Kampf gegen andere Flugzeuge einsetzen. Sie sind dann in ihrer Feuerkraft aber den EF-88 noch überlegen. Während man mit den beiden anderen Flugzeugtypen alles

**»NECTARIS: Spannend, durchdacht und ausgefeilt. Ein Spiel für verwöhnte Strategen!«**




angreifen kann, ist dies mit den FX-1 leider nicht möglich.

Da wohl die wenigsten Leser die japanische Sprache und Schrift beherrschen dürften, muß man diese Dinge erst im Spiel herausfinden. Das ist zwar schwierig, aber durchaus zu schaffen.

Legen wir also loß. Der Screen hat das Aussehen eines Fernsehers, bei dem sich die Bedienungselemente an der rechten Seite befinden. Das Spielfeld ist aus der Vogel-Perspektive zu sehen. Es ist eine richtige Landschaft mit Hügeln, Bergen, Tälern, Flüssen und Seen. Ist die Landschaft im ersten und zweiten Level noch so groß wie der sichtbare Ausschnitt, so wird sie später immer größer. Mit der Erklärung fange ich dort an, wo alles Erwähnte im Spiel vorkommt. Irgendwo in der Landschaft sind dann die beiden Basen, die Werkstätten und die Lagerhallen zu sehen (oder auch nicht). Die Werkstätten gehören mit allen Waffensystem darin von Anfang an dem jeweiligem Spieler, in dessen Farbe sie abgebildet sind. Die „blauen" sind die eigenen-, die „grünen" die gegnerischen Truppen. Die Lagerhallen, die zum Teil überquellen vor Waffen, müssen erst erobert werden. Dies entscheidet schon zu Beginn einer Runde über Sieg oder Niederlage. Das Problem dabei ist, die Infanterie möglichst schnell und unbeschadet dorthin zu bringen (es reicht aber schon, wenn ein einziger Infanterist übrig bleibt). Dazu können die Transpoter benutzt werden. Nimmt man die Transportflugzeuge (Typ C-61), dann ist man schnell am Ziel. Der Nachteil ist aber, daß diese Dinger sich kaum wehren können. Nimmt man aber die Transporter des Typs NC-1, die sich recht gut wehren können, dann ist man langsam. Überhaupt sollt man sehr gut auf die Infanterie achten, da sie stets das erste Ziel aller Angriffe ist. Zwei Strategien sind möglich: Entweder versucht man, die gegnerischen Kräfte zu binden und wagt einen Vorstoß zur feindlichen Basis, oder man erobert möglichst viele Lagerhallen und Fabriken und läßt sich auf eine Materialschlacht ein. Ich selbst benutze immer eine Mischform aus beiden Techniken. Erst füge ich dem Gegner einen möglichst großen Schaden zu, wobei einige meiner Einheiten geopfert werden, dann kommt der Vorstoß. Egal welche Taktik man auch anwendet, die Konsole spielt sehr gut und durchkreuzt schon mal einen Plan.

Die Steuerung ist einfach: Beide Parteien (es ist auch möglich, gegen einen Mitspieler anzutreten) sind abwechselnd an der Reihe. Mit einem Cursor wird auf die zu bewegende Einheit gefahren und der Knopf eins gedrückt. Diese Manipulation ist durch Drücken von Knopf zwei wieder rückgängig zu machen. Nach dieser Aktion ändert sich die Art der Steuerung: Nun sind vier japanische Icons zu bedienen. Sie sind untereinander auf der rechten Bildschirmseite zu sehen, wobei das jeweilig aktive Icon einen roten Rahmen hat. Das oberste bedeutet ziehen. Wählt man es an, so gibt die Engine alle Felder aus, auf die man setzen kann. Einfach jetzt wieder den Cursor auf das entsprechende Feld setzen und wieder Knopf eins drücken, schon setzt sich die Truppe in Bewegung. Ist man am Ziel in Reichweite einer gegnerischen Truppe (oder auch mehrerer), so kann man diese Truppe angreifen. Die Steuerung erfolgt dabei wie beim Setzen. Icon Nr. 2 ist für den Angriff zuständig. Es kann ja sein, daß man sich schon in Schußweite zur feindlichen Truppe befindet (besonders wenn man mit einem Geschütz oder Raketenwerfer arbeitet), in diesem Fall braucht man vorher nicht mehr zu ziehen, sondern kann gleich angreifen.



*Der Angriff wird geplant* — *Fotos (3): PC-Engine*

Die Kampfsequenz sieht man dann von der Seite. Die Gegner fahren (laufen, fliegen) aufeinander zu, bleiben dann stehen und feuern. Einige der Truppen versuchen dann noch auszuweichen, je nach den Fähigkeiten des jeweiligen Waffensystems. Dabei bekommt jeder der Gegner nach einem Gefecht „Expert-Points".

Die sind wichtig; eine Truppe mit vielen „Expert-Points" trifft besser und weicht auch besser einem Angriff aus. Wie gut eine Truppe in Angriff und Verteidigung ist, wird am unteren Bildrand in Zahlen angezeigt. Je höher, desto besser. Dabei sind die zu erreichenden Werte noch von der Landschaft und der Art des Gegners abhängig. Das dritte Icon ist für Nicht-Japaner sinnlos. Es werden nämlich technische Daten über die jeweilige Truppeneinheit ausgegeben ... in Japanisch! Nach Betätigung des vierten Icons ist der Gegner am Zug.



*Die Schlacht ist bereits in vollem Gange*

Etwas merkwürdig gelöst wurde die Sache mit den Transportern. Hat man seine Last (egal ob Infanterie oder Geschütz) abgeladen, so kann man die Last für diesen Zug nicht mehr bewegen. Das ist besonders dann ärgerlich, wenn man seine Infanteristen direkt neben einem Stützpunkt abgesetzt hat und diesen trotzdem noch nicht erobern kann. Übrigens, das Geschütz SS-80 ist stationär. Es kann nur zu einem Zielpunkt bewegt werden (mit Transportern) und bleibt dann dort. Man sollte also den Platz, an dem man es aufstellt, genaustens überlegen.
Die siegreiche Beendigung eines Levels wird mit einem Code-Wort belohnt, durch das man immer wieder in den darauffolgenden Level gelangen kann. Die Abfrage dieser Code-Worte zu Beginn eines Spiels ist übrigens in Englisch gehalten! Die Code-Worte für die ersten vier Level lauten: REVOLT, ICARUS, CYRANO und REMSEY. Für Level 9 ist GALOIS einzugeben. Das ist übrigens der Level, in dem ich nicht weiter kam.

Ok, der Bericht ist eh wieder viel zu lang geworden, ich könnte aber noch seitenlang weiterschreiben, so komplex und kompliziert ist das Spiel. Machen wir also Schluß und kommen zur Bewertung.

Technisch ist NECTARIS perfekt. Strategie und Spielwert sind, trotz des Kriegsthemas, als hoch zu betrachten. Die Grafiken sind, ebenso der Sound, sehr gut. Beim Sound ist es allerdings so, daß die Musik nach kurzer Zeit zu nerven beginnt. Das wird noch dadurch unterstützt, daß die Musikstükke nur sehr kurz sind. Trotzdem paßt die Musik ganz gut zum Spiel; und wem sie nicht gefällt, der kann sie ja leiser stellen. Sicher, es ist nicht gerade ein heeres Ziel, einen Gegner mit Krieg zu vernichten, aber es ist in diesem Fall wirklich nur ein Spiel. Auch, wenn der eigentliche Kampf zwischen zwei Trupps mit einer tollen Grafik dargestellt wird. Niemand würde z.B. auf die Idee kommen, das Brettspiel **Risiko** zu verdammen, das im Prinzip auch nichts anderes als eine Kriegs-Simulation ist, warum dann also ein Computerspiel? Ich finde es überhaupt nicht verdammenswert, im Gegenteil: Wenn man sieht, wie Infanteristen von einer Raketeneinheit „weggefegt" werden, und weiß, daß so etwas auch in Wirklichkeit möglich ist, vielleicht denkt man dann mal etwas intensiver über die Sinnlosigkeit bewaffneter Auseinandersetzungen nach. Nimmt man das Spiel, so wie es ist, und versucht nicht, dem irgendeine moralische Bedeutung beizumessen, dann macht NECTARIS jede Menge Spaß!

*Ottfried Schmidt*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **10** |
| **Technik** | **10** |
| **Strategie** | **10** |
| **Spielwert** | **9** |
| **Handhabung** | **10** |
| **Preis/Leistung** | **9** |

# „ROLLENADVENCADE"

**Programm:** Dungeon Explorer, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Hudson Soft, **Muster von:** Gamesworld.

Kennt hier noch irgendjemand *Sabre Wulf*? Nein, nicht? Aber *Gauntlet* dürfte doch noch ein Begriff sein? Wie dem auch sei, **DUNGEON EXPLORER** von **HUDSON SOFT** ist jedenfalls eine recht gut gelungene Mischung von beiden, will heißen, daß hier auf ansprechende Weise Arcade und Adventure vereint wurden. Das Ganze noch mit einer düsteren Grafik und Farbe gekoppelt, und man hat ein Arcade-Adventure, das Stimmung aufkommen läßt. Dann noch ein bißchen Rollenspiel dazu – nun darf serviert werden.
DUNGEON EXPLORER versetzt Sie, so vermute ich der Grafik nach, ein paar Jahrhunderte zurück. Dort sind Sie dazu auserwählt worden, dem König einen Dienst zu erweisen. Dazu müssen Sie sich durch ein riesig großes Labyrinth kämpfen und allerhand Aufgaben lösen. Das Übliche, Sie wissen schon. Verschiedene Charaktere können ausgewählt werden. Gegenstände hier, Feinde dort. Mit einer Art Magic Spell darf natürlich gezappt werden. Jede Menge Räumlichkeiten wollen auf der Suche nach Hinweisen durchleuchtet werden. Auch Passwörter erleichtern das Spiel, man muß Sie bloß erst finden. Wie gesagt, das kennt man. Was dieses Spiel auszeichnet, ist die immense Komplexität der Räumlichkeiten und Gegner. Allerdings hätte ich mir von der Grafik und vom Sound ein bißchen mehr erwartet. Zwar unterstützen dunkle Farben die Atmosphäre, zur Übersicht trägt das aber nicht bei. Das Scrolling ist recht flüssig. Als hinderlich empfand ich jedoch, daß jedesmal der Bildschirm wechselte (kurze Pause), wenn man ein Haus betritt etc. Der Sound ist soweit passend zum Spiel, reißt aber auch niemanden vom Hocker.
Trotz all der (relativ kleinen) Mankos kann man das Spiel aber als spielenswert bezeichnen. Der Gesamteindruck verspricht ein langes und spannendes Spiel, bei dem die Motivation nicht so schnell abreißen dürfte.

*Peter Braun*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 8 |
| **Spielablauf** | 9 |
| **Motivation** | 9 |
| **Preis/Leistung** | 8 |

***»DUNGEON EXPLORER überzeugt in fast allen Belangen. Ein zauberhaftes Spiel, das superstark ist, für viele Stunden Unterhaltung sorgt und eigentlich ein jeder PC-Engine-Freund besitzen sollte!«***

Und was sagt der **Manfred** dazu?
*Peter* hat schon recht damit, daß **DUNGEON EXPLORER** ein gelungenes Spiel für die „Edelkonsole" darstellt. Aber: Er hat vielleicht verschwiegen, wie schwierig und komplex das Geschehen abläuft, das zwar mit *Gauntlet* (Auswahl mehrerer Charaktere) zu vergleichen ist, aber scroll- und actionmäßig das Homecomputer-Vorbild meines Erachtens um einiges übertrifft. Die Pluspunkte: Butterweiche Abläufe; excellente Grafiken; hundertprozentig genaue Steuerung; interessante Ballersequenzen (die zahlreichen verschiedenen Feinde müssen eliminiert und die „Quellen" des Bösen – hier rote Halbkugeln, dort Löcher oder Spalten im Fußboden – mit ein paar gezielten Schüssen vernichtet werden. Dann ist Ruhe im Karton! Der einzige Negativpunkt: Der Bildschirm bleibt ziemlich dunkel; man muß schon das Licht löschen, um das Geschehen gut verfolgen zu können.
Die überaus interessanten und zahllosen Dungeons zu ergründen, kostet einige, allerdings unterhaltsame, Stunden. Es macht einen Heidenspaß, sich in den Kellern herumzutreiben, Gegenstände aufzusammeln und mittels eines Passwortes (bekommt man, wenn man einen „Großgegner" beseitigt hat) beim nächsten Versuch mit gesteigerter Energie und Stärke einen neuen Versuch zu wagen. Einige Tips: In allen vier Richtungen des Anfangsbildes kommt – ich benutzte den „Krieger" – man in total unterschiedliche Bilder, einige sind äußerst schwierig (Westausgang); einige relativ einfach (Südausgang). Man sollte auch in jedem neuen Level eines der Häuser aufsuchen, weil man dort von einem Typen u.U. wichtige Zusatz-Energie erhält (automatisch). Desweiteren ist es ratsam, den Palast des Königs zu betreten: Auch der King gibt unserem Helden etwas mit auf den Weg. Hier noch schnell das erste Passwort für den „Warrior": ALJFJ DOLOE. Abschließend möchte ich anmerken:

DUNGEON EXPLORER ist ein superstarkes Game, das jeder PC-Engine-Freund haben sollte!

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 10 |
| **Sound** | 10 |
| **Spielablauf** | 10 |
| **Motivation** | 11 |
| **Preis/Leistung** | 10 |




*Mit der PC-Engine in dunkle Verliese*

Nintendo SEGA PC Engine

ACTION

# HOCKEY

**Programm:** Blades of Steel, **System:** Nintendo (NTSC), **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** 3.

Bisher glaubte ich, Sport sei eine Art von Völkerverständigung. Doch mit **BLADES OF STEEL** von **KONAMI** wurde ich jetzt eines Besseren belehrt. In dieser Eishockey-Simulation dürfen Sie nicht nur den Puck, sondern auch Ihren Gegner schlagen. Hier findet man (fast) alles, was auch im richtigen Spiel vorkommt.
Eine tiefe Stimme verkündet uns zunächst den Namen des Spieles und stellt uns dann vor die Wahl, gegen den Compi oder einen zweiten Mitspieler zu spielen. Die Mannschaften werden noch ausgewählt, dann geht es schon los. Das Stadion wird eingeblendet, und die fünf Cracks pro Team (plus den Goalies) laufen bzw. rutschen in Position. Der Schiedsrichter wirft den Puck ein, worauf sich zwei Spieler schon um das Ding streiten.
Das Abspiel geht schnell, der jeweils weiß blinkende Spieler wird gesteuert. Die Jungs lassen sich relativ leicht übers Eis lenken, bloß beim Torschuß hakelt es manchmal im Programm. Ich hatte das Gefühl, der Compi trifft einfach sicherer als ich. Davon abgesehen, kommt man mit dem Spiel gut zurecht. Die Spieler werden vom Computer vernünftig positioniert, und man hat reelle Chancen. Interessant wird es, wenn man gegen den ballführenden Gegner fährt und auf ihn draufhaut. Daraufhin sieht man, wie sich die beiden Spieler mit Fäusten schlagen. Lange dauert es nicht, dann schaltet das Bild auf Großaufnahme. Beide Spieler schmeißen die Handschuhe weg und erhalten nun Power-Einheiten. Jetzt muß man mit Hilfe von Joystick und Feuerknopf versuchen, den Gegner kampfunfähig zu prügeln. Hat man gewonnen, bekommt man auch den Puck, und das Spiel geht weiter.

*Peter Braun*



*Gleich gibt's wieder Keile (Nintendo)*

Manni hielt es nicht auf den billigen Plätzen. Als Eishockey-verrückter „mußte“ er sich den Stick schnappen und Peter (diesmal nicht mit Schlägen..., ich meine, wie oben beschrieben, natürlich) von der Bild-und somit von der Eisfläche vertreiben. Nachdem er dann das Tempo etwas „slower“ eingestellt hatte, kam er auch zu Torchancen. Das Passspiel funktionierte prächtig (lag vor allem am Programm!), die Spieler liefen sich frei – und es fielen einige schöne Tore. Die Jubelszene des sich feiernlassenden Scorers und das wütende Schimpfen des eben überwundenen Keepers wirkt etwas theatralisch, macht sich aber gut. Einziges „Manko“: Als Manni gegen den Rechner spielte, überwiegten die Freudentänze auf seiten des Compis... Man kann nur hoffen, daß Manni's Torwart Pampers anhatte, mußte er doch im ersten Drittel gleich siebenmal „hinter sich greifen“! Im zweiten Drittel lief dann alles planmäßig. Die großen Sprites wurden von Manfred traumhaft geführt; Tacklings und der damit verbundene Körpereinsatz zahlten sich aus – das Spiel wurde etwas offener. Zwar übertrieb er immer noch das harte Spiel, besonders gegen den CPU-Keeper, doch erreichte er in den zweiten 20 Minuten ein achtbares 1:1! Im letzten Abschnitt dann hatte auch er es endlich gerafft. Nur über Kampf und spielerisches Niveau kann man das Match gewinnen. Zum Sieg reichte es zwar nicht mehr (man denke nur an das erste Drittel!) aber mit 14:4 gegen den Rechner zu verlieren, ist eigentlich keine Schande. Manni nimmt sich vor, dies in kommenden Spielen weitaus besser zu machen...
BLADES OF STEEL ist ein recht außergewöhnlicher Titel für ein Eishockey-Game; zeigt aber auch, daß hier mit harten Bandagen gefightet wird. Typisch nordamerikanisch ist diese Simulation aufgebaut, denn im Gegensatz zum europäischen Eishockey wird das körperbetonte Spiel bevorzugt. Die großen, übersichtlichen Spieler-Sprites tragen enorm dazu bei, präzises Hockey zu praktizieren. Die Steuerung ist sehr gut; die Grafik eher bescheiden. Wichtig aber ist die Spielbarkeit – und die ist gegeben. Die NINTENDO-Freunde werden sich auf ein munteres Spielchen einstellen können!

*Manfred Kleimann*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **7** |
| **Animation** | **8** |
| **Realitätsnähe** | **9** |
| **Spaß/Spannung** | **9** |
| **Preis/Leistung** | **8** |

# Langweilig und teuer

**Programm:** Honey in the Sky, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Face, **Muster von:** Leisuresoft.

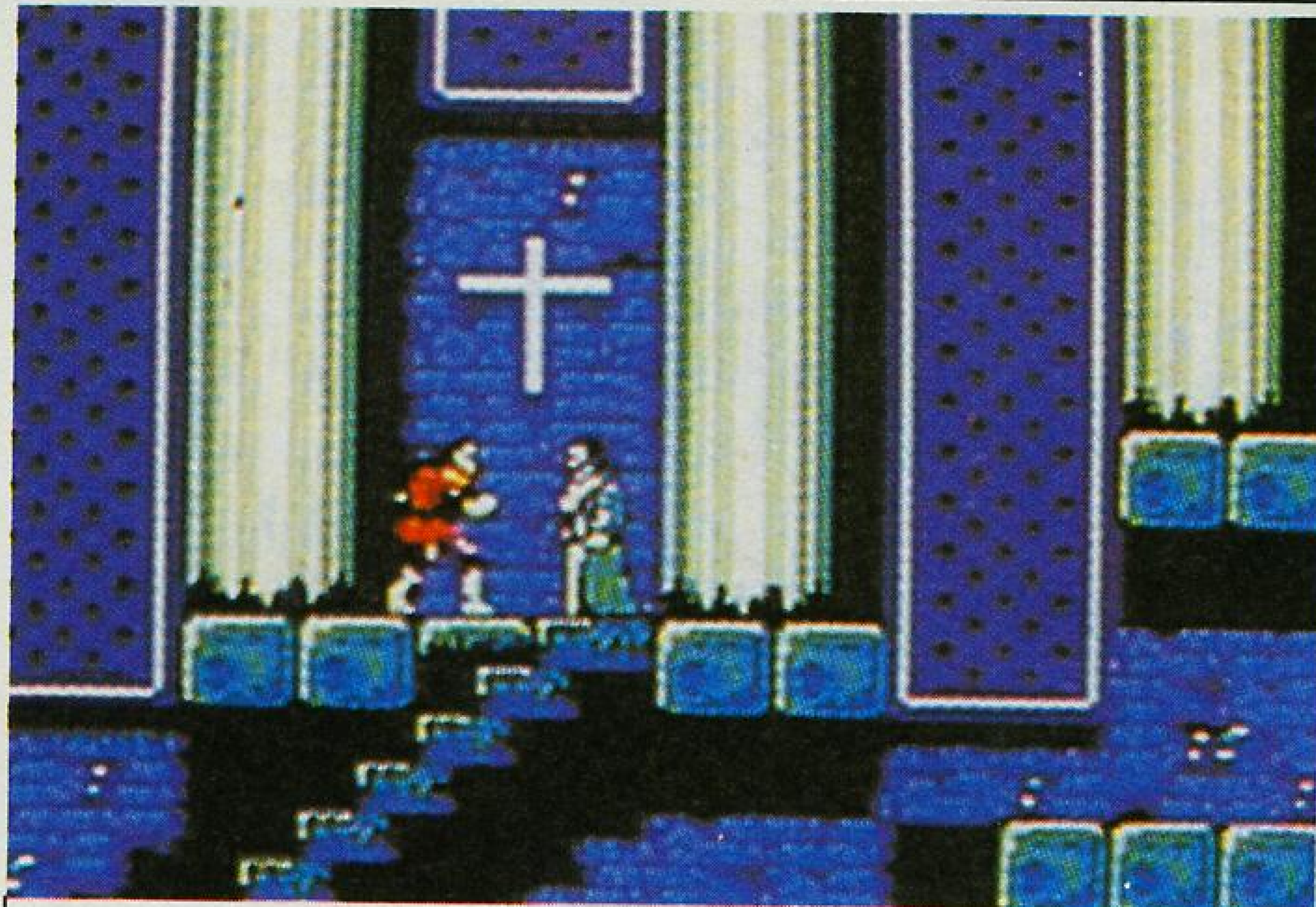
Software für die PC-Engine ist nicht ganz billig. Manchmal bekommt man einen realistischen Gegenwert dafür, gelegentlich gesellt sich auch Schrott dazu. Da ein Hunni eine Menge Geld ist, ist der Ärger groß, wenn man sich beispielsweise **HONEY IN THE SKY** von **FACE** kauft. Das Ding ist sein Geld einfach nicht wert. Aber der Reihe nach.
Eine Übersetzung der japanischen Spielanleitung kann man sich hier getrost sparen. Man drückt ein paarmal die RUN-Taste und ist drinnen im Spiel. Von nun an ist Denken nicht mehr gefragt. Man steuert ein seltsam aussehendes Flugobjekt durch eine äußerst primitiv gestaltete Hintergrundlandschaft. Positiv soll schon mal erwähnt werden, daß das Scrolling sehr gut gelungen ist. Das war's auch schon an guten Dingen. Hat man sogar die Möglichkeit, mit Dauerfeuer zu schießen, wird man zur absoluten Teilnahmslosigkeit verdammt. Die Gegner fliegen nur so in den eigenen Feuerstrahl. Hin und wieder ist eine Kurskorrektur nötig, um nicht von Feuerkugeln getroffen zu werden. Diese hauchen die wahnsinnig großzügige Anzahl von einem einzigen Leben verdammt schnell aus.
Als Besonderheit im Spiel wurde das Flugobjekt (?) mit einer drehbaren Kanone ausgestattet, die sich im Dauergebrauch als hinderlich herausstellte. Die Steuerung derselben ist einfach zu umständlich, ebenso wie das Flugobjekt, das sich träge wie meine Uroma bewegt.
Hat man trotz der Gefahr, vor dem Bildschirm einzunicken, das nächst Level erreicht, darf man genauso hirnlos weiterballern. Und für so etwas soll man hundert Mark blechen? Selbst wenn das Spiel ein paar Zehner billiger wäre, müßte man noch davon abraten. Es ist einfach zu langweilig!

*Peter Braun*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **6** |
| **Sound** | **7** |
| **Spielablauf** | **4** |
| **Motivation** | **3** |
| **Preis/Leistung** | **3** |




# Die Nacht ist zum Kämpfen da


Bald auch bei uns zu haben: Castlevania II

**Programm:** Castlevania II – Simon's Quest, **System:** NES, **Preis:** ca. 100 Mark, naja, vielleicht auch nur 99,95 DM, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** [3]

In der amerikanischen Version lag uns kürzlich das NES-Modul **CASTLEVANIA II – SIMON'S QUEST** vor. Das Modul wird wahrscheinlich Ende '89 bis Anfang '90 in deutschen Landen zu haben sein, und darauf lohnt es sich wirklich zu warten, das sei vorweg gesagt. Worum geht's im Nachfolger des schon recht erfolgreichen CASTLEVANIA?
Nun, im ersten Teil mußte Simon Belmont, der Held der Geschichte, den üblen Grafen Dracula zerhackstücken und somit die Welt von dieser Plage befreien. Seit dieser Zeit ging's dem armen Simon aber weniger gut. Der Kampf hatte doch sehr an ihm gezehrt, und mit seinem seelischen Wohlbefinden war's bergab gegangen. Eines Tages erschien ihm allerdings ein hübsches Maichen (etwas frei übersetzt) und machte ihm klar, daß der Fluch von Dracula auf ihm läge – der Grund für seine Pein. Aber es gibt einen Weg, den Fluch zu tilgen und Simon wieder ein besseres Leben zu verschaffen. Er muß sich aufmachen und die fünf restlichen Teile des Körpers des Grafen finden, um sie schließlich in dessen Schloß zu verbrennen. Das hübsche Maichen verschwand (wie das meistens so mit denen ist) und gab noch von sich, daß man wohl sein Leben riskieren müsse, um die innere Stärke, wieder siegen zu können, zu erlangen.
Was hier aber etwas aufgebläht klingt, entpuppt sich auf dem Screen als knalliges *Jump, Run & Fight*-Game, das eine hervorragende Fortsetzung zum alten CASTLEVANIA ist. Natürlich hat Simon wieder seine Peitsche und einige Zusatzwaffen, die er den Bösewichtern auf den Pelz brennen kann, aber das Ziel, alle fünf Überreste Draculas (ein Fingernagel, ein Augapfel, einen Rippenknochen, den Ring und das Herz) einzusammeln und zu verbrennen, ist längst nicht so leicht (und das war's nicht) zu erreichen, wie das des Vorgängers. Es gibt bei der Sache nämlich einen großen Haken: Distanzen! Das Spiel findet nämlich nicht in Draculas Schloß, sondern in einem Teil Transsylvaniens statt, der auch Städte, Flüße, „verlassene" Gemäuer, etc. enthält. Daß der Weg von hier nach dort mit Gegnern nur so gepflastert ist, das dürfte wohl mehr als sonnenklar sein. Und so muß man sich auf so manch deprimierende Situation einstellen, wenn sich die Lebensanzeige (links oben im Bild) mal wieder dem bitteren Ende entgegenneigt. Glücklicherweise kann man sich tagsüber in den Kirchen der einzelnen Städte gratis (!) heilen lassen, und die Städte sind es auch, wo man eine Menge nützliche (aber auch irreleitende) Hinweise für den Spielverlauf bekommen kann. Tagsüber laufen hier nämlich ganz normal Leute durch die Gegend, wohingegen des nachts irgendwelche Monster ihr Unwesen treiben. In der Umgebung sieht die Geschichte schon wieder anders aus. Tagsüber laufen hier Monster umher, nachts sind diese stärker als tagsüber. Aber bleiben wir einmal in den Städten und bei den Leuten, die man hier findet. Viele Leute geben eine Auskunft wie „Hinweise findest Du da und da"; manche bieten aber auch Gegenstände zum Kauf an, z.B. einen Eichenpflock. Bezahlt wird bei SIMON'S QUEST mit Herzen, welche man manchmal auflesen kann, wenn man mal wieder einen Gegner erschlagen hat. Der Gütertransfer ist allerdings nicht die einzige Aufgabe dieser Herzen.
Drückt man den „Start"-Knopf während des Spiels, so erscheint ein sogenannter „Multi-Screen", eine Art Inventory gekoppelt mit einer Lebensanzeige. Hier werden die verstrichene Zeit, die bisher gesammelten Erfahrungspunkte (!), die Anzahl der gesammelten Herzchen (womit das Vorherige zusammenhängt; mit der Anzahl der Herzchen steigen die Erfahrungspunkte und, irgendwann, auch der Level von Simon), die benutzte Peitschenart, die bereits gesammelten Teile Draculas, naja, und halt alles angezeigt, was man im Spiel wissen muß. Beim Level wollte ich noch einmal einhaken.
Je höher der Level ist, desto besser hat's Simon im Spiel, und die Sache mit den Herzen hat sich ja auch inzwischen erklärt.
SIMON'S QUEST spielt sich flott und meist sehr flüssig; manchmal wird das Spiel ein klein wenig langsam – man bedenke, daß der gesamte Screen gescrollt wird.
Die Grafik ist gut bis sehr gut. Der Sound konnte in jeder Sequenz sehr gut gefallen; er paßt und nervt nicht, trotzdem gibt er dem Spiel die richtige stimmungsmäßige Unterlegung. Wer schon für CASTLEVANIA geschwärmt hat und wer ein paar zusätzliche Features wie den „aufgelockerten" Spielverlauf zu schätzen weiß, der wird auch von SIMON'S QUEST begeistert sein. Ein gutes Spiel! *uli*

| | |
|---|---|
| Grafik | 9-10 |
| Sound | 10 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 10 |
| Preis/Leistung | 9 |

# Schlag ins Wasser

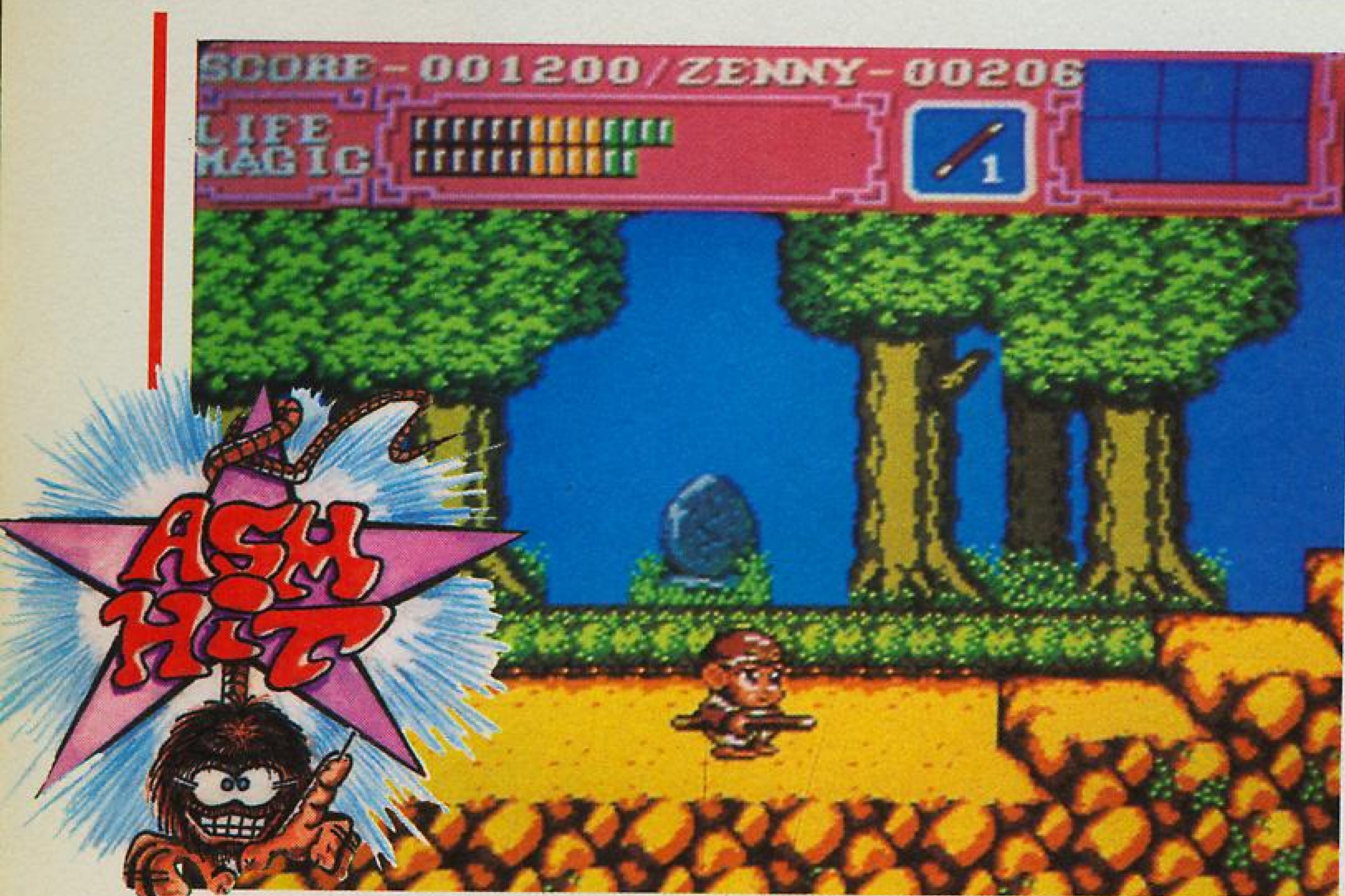
**Programm:** Deep Blue, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 100,-DM, **Hersteller:** Pack-In-Systems, **Muster von:** [28].

In dem Unterwasser-Ballerpiel namens **DEEP BLUE** steuern Sie ein merkwürdig aussehendes Schwimmgerät, das einer Mischung aus Fisch und U-Boot sehr nahe kommt, durch eine von agressiven Fischen übersähte Meereslandschaft. Die Fische bedrängen das – nennen wir es einmal so – Fischboot und sollen abgeballert zu werden. Das ist alles. Grafik und Scrolling sind okay, der Spielsinn stupide.
Nach längerem Spielen fallen einige unangenehme Dinge auf. Die Farben beispielsweise sind teilweise so augenunfreundlich, daß die Gucker bald schmerzen. Weiterhin kommen die Gegner so schnell herangeschwommen, daß ein Kontakt kaum ausbleibt. Zwar verträgt man mehrere Zusammenstöße, aber die sind Ruckzuck geschehen.


Unbefriedigend!

Nur wenig Positives gibt es im Spiel. Um sich gegen die Fische besser zu wehren, kann man durch Abschuß eines Spezialfisches diverse Waffen bekommen. Diese helfen zwar, aber insgesamt bleibt alles vom immensen Schwierigkeitsgrad getrübt. Ach ja, Sound gibt es auch noch. Er klingt gut, ist aber auf die Dauer unpassend zum Spiel. Insgesamt hat DEEP BLUE von **PACK-IN-SYSTEMS** eher einen enttäuschenden Eindruck hinterlassen. Nicht empfehlenswert. *Peter Braun*

| | |
|---|---|
| Grafik: | 8 |
| Sound: | 6 |
| Spielablauf: | 6 |
| Motivation: | 5 |
| Preis/Leistung: | 6 |




*SONSON, der lustige Wandersmann auf der PC-ENGINE.*

**Programm:** Sonson II, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** NEC, **Muster von:** Gamesworld.

Gelegentlich treffen in der Redaktion Spiele ein, die eigentlich verboten werden müßten. Nicht weil sie die Redaktion sittlich gefährden könnten, sondern weil diese Spiele den ganzen Redaktionsalltag durcheinanderbringen. Da **SONSON 2** von **NEC** aber kein Ballerspiel ist, kann wenigstens Otti seine Arbeit verrichten. Ich dagegen mußte mir dieses schöne Spiel erst mal in Ruhe ansehen – es hat sich gelohnt.

SONSON 2 ist eines der vielen tausend Hüpf- und Kletterspielchen, die schon für zahlreiche Computer erschienen sind. Wer noch kein Spiel dieser Art besitzt, könnte nun mit SONSON 2 glücklich werden. Trotz japanischer Anleitung kann ein halbwegs geschickter Spieler schnell die Spielaufgabe herausfinden. Es geht wie üblich durch viele Level, die den Spieler vorteilweise knifflige Aufgaben stellen. Jede Menge Gegner trachten dem Spieler nach dem Leben. Sticht man sie mit dem Speer ab, erscheint ein Bonusgegenstand, der entweder den Punktestand oder das Portemonnaie füllt. Ohnehin liegen jede Menge Objekte in der Gegend herum, die man unbedingt aufsammeln sollte. Aber bitte nicht jeden Gegenstand – ein Totenkopf beispielsweise sorgt dafür, daß gute 100 Punkte aus dem Portmonnaie schwinden. Also, aufgepaßt!

Ebenso vorsichtig sollte man mit seiner Lebensenergie sein, die man aber im Spiel auffrischen kann. Hin und wieder kommt man an einer Händlerin vorbei, die nützliche Gegenstände verkauft. Hat man vorher genug Knete gesammelt, kann man sich reichlich bedienen. Dann geht's gleich weiter im Gefecht. Nachdem man durch viele Höhlen gewandert ist, kommt man schließlich auch zu einem Endgegner. Den zu besiegen, kann manchmal verdammt viel Lebensenergie kosten. Bei erfolgreicher Arbeit geht es dann ins nächsthöhere Level.

Doch nicht nur die Komplexität des Spieles hat mich begeistert. Von der PC-Engine gibt's auch diesmal wieder eine Supergrafik und Spitzensound. Die Animation aller Figuren ist total flüssig und das Scrolling butterweich. Die Gegenstände sind nicht nur detailliert, auch die Farbzusammenstellung ist gut gelungen. Man freut sich eben immer wieder. Zur Spielfreude tragen weiterhin die exakte Steuerung sowie der fröhlich dahindudelnde Sound bei. Was will man mehr? Die Besitzer der PC-Engine dürften hier wieder einen Hit bekommen. Sehr Empfehlenswert!

*nma*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 10 |
| **Sound** | 10 |
| **Spielablauf** | 9 |
| **Motivation** | 9 |
| **Preis/Leistung** | 9 |

# Evolutionäres Gemetzel

**Programm:** Time Soldier, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 8.

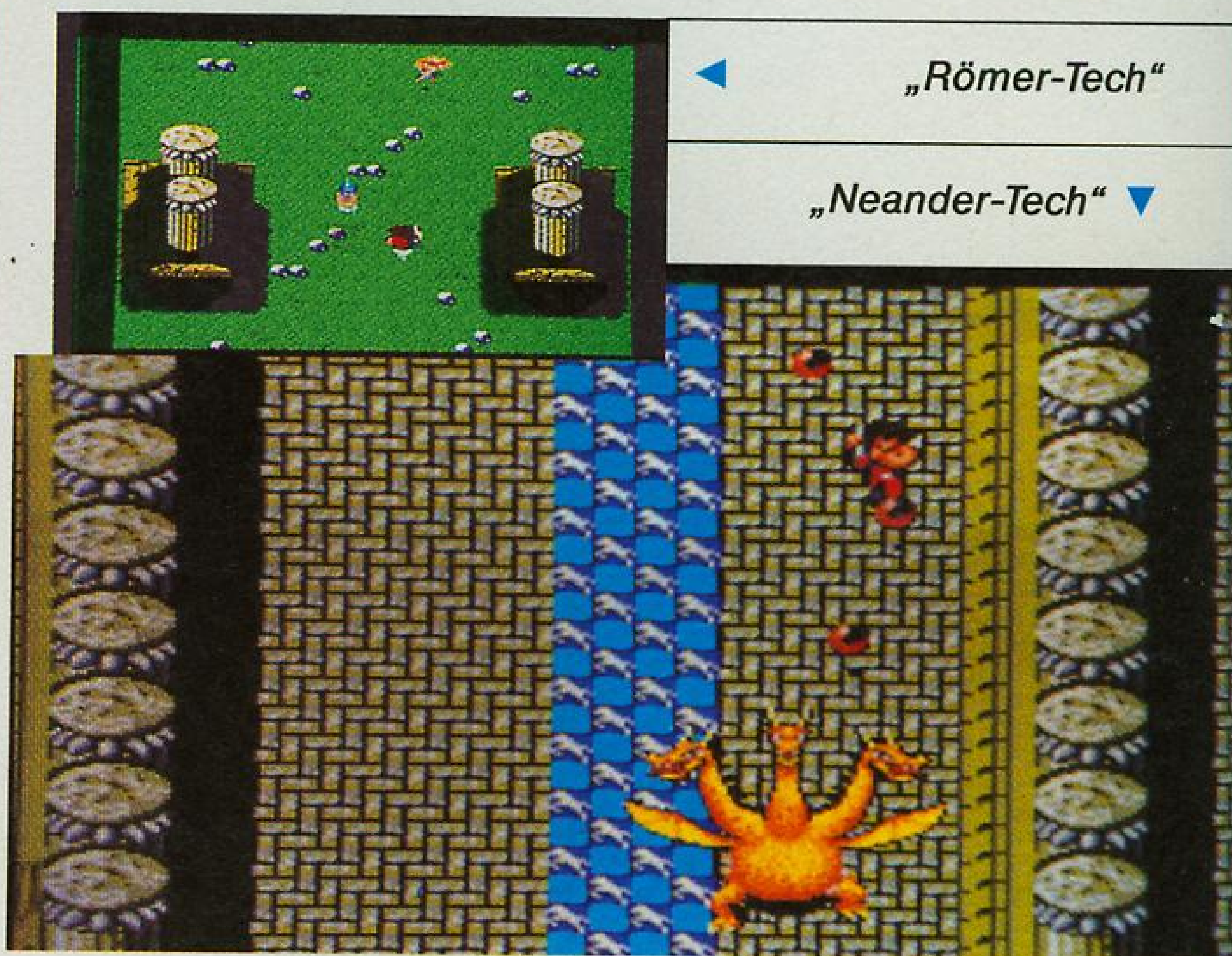
Wild durch die Geschichte der Menschheit kann man sich jetzt mit **SEGA** ballern, und das nicht zu knapp. **TIME SOLDIER** ist nicht etwa ein „Zeitsoldat", sondern vielmehr ein Ballerhans, der sich ungeachtet aller zeitlichen Maßregeln durchs Leben ballert, einzelkämpferisch, versteht sich. Mit Hilfe einer Zeitmaschine wird der TIME SOLDIER nach erfolgreicher Mission von einer geschichtlichen Epoche in die nächste geschaukelt. Begonnen wird dabei sozusagen bei „Adam und Eva", im sogenannten *Primitive Age*. Auch wenn die Zeitsprünge sehr groß sind (nach den keulenschwingenden Cro-Magnons folgt nämlich sogleich die Szene im alten Rom, dann gefolgt vom II. Weltkrieg, ...), ändert sich von der technischen Seite nicht viel.

Jeder Level besteht aus einem Gefechtsfeld, in welchem sich unser Einzelkämpfer gegen Unmengen feindlicher Wesen verteidigen muß. SEGA-erprobte Spieler werden sich den Bildaufbau nun schon vorstellen können. Ein großes Szenario aus der Vogelperspektive, welches horizontal in beide Richtungen scrollt, vertikal jedoch nur nach oben. Überall tauchen etwa zwei Zentimeter große „Kampfsprites" auf, teils Mensch, teils (Fabel-)Tier, die unserem ebenso großen/ kleinen Helden das Licht auspusten wollen. Was mit fliegenden Äxten beginnt, entwickelt sich sehr schnell zu einem Gerangel mit 'ner Vielzahl verschiedenster Feuerwaffen, die es anscheinend schon während der Cro-Magnon-Generation hinter den Büschen zu finden gab. Ja, und ansonsten ist TIME SOLDIER fast ein ganz gewöhnliches Ballerspiel mit Endmonstern, allerhand Gemeinheiten und Zusatzwaffen. Apropos! Die Zusatzwaffen in Form von Superwummen und Laserkanonen gibt's übrigens schon bei den höhlenhausenden Wilden zu erkämpfen. Ob die Zeitmaschine da wohl 'n bissl durcheinander geraten ist?

Zugegeben, die SEGA-Leute hatten bei der Konzipierung dieses Games schon 'nen recht guten Gedanken im Hinterstübchen. Ein unkompliziertes Game quer durch die Entwicklungsgeschichte der Menschheit – das hört sich doch gut an, oder? Scheinbar fehlten jedoch bei der Umsetzung dann die richtigen Ideen, und so wurde ein Zwei-Megabyte-Cartridge mit einer Handlung gefüllt, die eine Erklärung zum Schauplatz vor jedem Level unentbehrlich macht.

Ein wenig größere Sprites, ein paar Menniken weniger auf dem Screen, genauere, an die Epoche angepaßte Grafiken und zur Abwechslung mal 'n etwas realistischeren Soundeffekt mit eingebaut – schon wäre den SEGA-Leuten ein perfektes Game gelungen. So müssen wir leider bei der Bewertung ein paar kleine Abstriche machen, so daß wir zu folgendem Ergebnis kommen:

*Matthias Siegk*



◄ *„Römer-Tech"*

*„Neander-Tech"* ▼

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 6 |
| **Spielablauf** | 8 |
| **Motivation** | 9 |
| **Preis/Leistung** | 7 |

# Der SEGA-Fortsetzungsroman

Nintendo® SEGA® PC Engine

**Programm:** Wonderboy III, **System:** SEGA Master System,, **Preis:** ca. 80,- DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** 18.

Schon wieder der Wundeknabe!" werden jetzt sicher viele sagen. In der Tat, Fortsetzungsromane langweilen den einen, aber erfreuen den anderen. Mancher hat von den ersten beiden Wunderknaben genug oder aber er kann nicht genug davon bekommen. Deshalb muß man als gestresster Spieletester sämtliche Vorurteile ablegen und so tun, als habe man die erste Wonderboy-Ausgabe in den Händen. In diesem Falle hat man wie ich sehr viel Spaß daran.

**WONDERBOY III** von **SEGA** ist wie seine beiden Vorgänger ein Hüpf-Kletter-Sammel-Spiel der allerfeinsten Sorte. Den Spielablauf kann man eigentlich kurzfassen. Sie steuern den kleinen Wonderboy durch zahlreiche Levels, die an Größe und Umfang kaum zu überbieten sind. Am Ende jedes Levels wartet ein Endgegner, den man mit vielen kniffligen Schlägen ins Reich der Träume schicken muß. Doch bis dahin ist der Weg weit und mühselig. Während man im ersten Level noch sehr schnell alles durchquert und besiegt hat, muß man im zweiten Level schon ein wahnsinniges Laufpensum ablegen. Allerlei Gegner in den verschiedensten Formen und Farben wollen dabei dem kleinen Mann an die Gurgel. Um manchen Gegnern besser beizukommen, kann man selbstverständlich mehrere Waffen sowie Gold aufsammeln, welche von den abgeschossenen Gegnern zurückbleiben. Die eroberten Waffen muß man jedoch erst aktivieren, und selbst dann halten sie nicht unbegrenzt. Ein weiteres interessantes Features ist bzw. sind die verschiedenen Geschäfte, in denen man einkaufen oder sich neue Energie geben lassen kann – gegen bare Münze versteht sich. Ausgestattet mit allerlei Waffen, Rüstungen und Schlüsseln geht es dann flott voran. Am Anfang ahnt man wirklich noch nicht, wie groß die Ebenen sind und was man alles erhaschen kann. Im Laufe des Spieles erlebt man dann seine Überraschung. Ein paar Worte zur Programmierung von WONDERBOY III. Der angenehme Spielablauf wird durch einen netten, mitdüdelnden Sound und eine sehr gute Grafik begleitet. Das Scrolling aller Obejkte ist sehr flüssig, doch bei genauerem Hinsehen stellt man fest, daß der Hintergrund ganz leicht flackert beim Scrollen. Ansonsten kann man voll zufrieden sein, mit dem, was hier fürs Auge geboten wird. Auch die Steuerung ist nicht ohne. Die Spielfigur läßt sich gut lenken, rutscht aber beim Abbremsen aus dem Lauf ein wenig nach. Doch daran gewöhnt man sich rasch. Hier kann man ebenfalls mit der gebotenen Leistung zufrieden sein.

Faßt man alles zusammen, ist mit WONDERBOY III wieder ein abend- bzw. nächtefüllendes Programm entstanden, das für sein Geld jede Menge bietet. Ich würde es mir kaufen!

*Peter Braun*

*Wonderboy zum Dritten*




| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 9 |
| **Sound:** | 8 |
| **Spielablauf:** | 8 |
| **Motivation:** | 9 |
| **Preis/Leistung:** | 9 |

# Fußlahm

**Programm:** American Pro Football, **System:** SEGA Master System, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** SEGA, **Muster von:** 18.

American Football, so wird behauptet, sei die komplizierteste Sportart, die es gibt. Diese Tatsache scheint auch durch **AMERICAN PRO FOOTBALL** von **SEGA** unterstützt zu werden. Oder anders ausgedrückt: Der Laie wird vor einem solchen Spiel wie der Ochs' vorm Scheunentor stehen. Trotzdem sah ich mir das Programm unter Mitwirkung eines Fachkundigen mal an.

Wahlweise gegen den Compi oder einen zweiten Mitspieler dürfen Sie sich um das Leder prügeln. Weiterhin kann ein „normales" Spiel oder ein Spiel um den Superbowl-Cup ausgetragen werden. Dabei stehen drei Schwierigkeitsgrade ebenso wie ein Echtzeitspiel zur Verfügung. Selbst die Spielviertel können in ihrer Länge (5 oder 15 Minuten) bestimmt werden. Nach Wahl von zwei der 28 Mannschaften und einem Münzwurf geht es dann los. Gezeigt wird das Spielfeld mit allen wichtigen Einzelheiten: Wind, Entfernung, Zeit, u.s.w. Mit mehr oder weniger geglücktem Anstoß (Kick) sieht man dann den Spielablauf aus der Vogelperspektive. Je nach Spielart (Angriff oder Verteidigung) wählt man einen der sieben Spielzüge (oder Auszeit), die daraufhin nachgespielt werden. Tut man nichts, entscheidet der Computer für den Spieler.

Soviel zum Spielverlauf. Einige mittelmäßig animierte Actionsequenzen versuchen zusammen mit dem piepsigen und nervtötenden Sound den Inhalt ein wenig aufzulockern. Doch das gelingt nicht in jedem Fall. Auf dem Master System habe ich schon weit Besseres gesehen und gehört. Mich hat AMERICAN PRO FOOTBALL nicht umgehauen, den Footballinteressierten mag es (vielleicht) reizen. Aber auch das ist fraglich.

*Peter Braun*

| | |
|---|---|
| **Animation:** | 7 |
| **Sound:** | 4 |
| **Realitätsnähe:** | 7 |
| **Spaß/Spannung:** | 5 |
| **Preis/Leistung:** | 5 |




# Kronprinz im Adventure-Look

**Programm:** Alex Kidd in High-tech-World, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Inzwischen bekannt wie eine bunte Kuh, aber dennoch nicht totgesagt ist der kleine „Kronprinz von Radactian", das allseits geliebte **ALEX KIDD** mit seinen großen Ohren und dem süßen Monchichi-Gesicht. Bis heute sind wir beim dritten Teil der Story angelangt, diesmal jedoch in etwas anderer äußerer Form. Zum einen handelt es sich bei dem Modul um ein Adventure – wenn auch mit der ein oder anderen Actionsequenz –, zum anderen befindet sich diesmal unser Knabe in einer Art **HIGHTECH-WORLD**.

Man könnte meinen, daß der Konsolenmarkt alsbald übersättigt ist mit Produkten wie *Wonderboy*, *SonSon*, *SMB* oder ALEX KIDD, doch die Hersteller scheinen – wohl mit Recht – frohen Mutes zu sein und bringen eine Fortsetzung nach der anderen. So also auch **SEGA**.

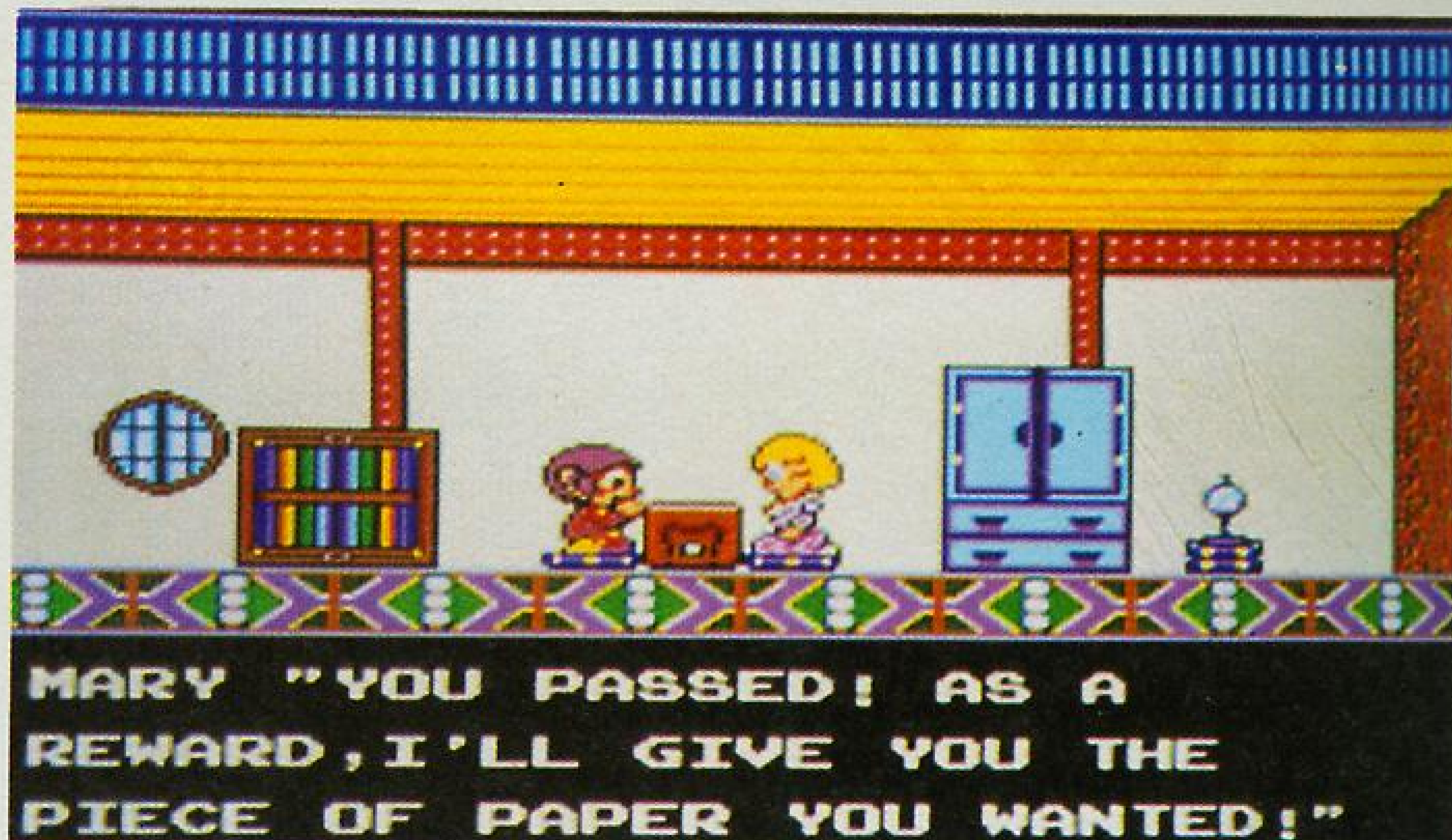
Der kleine Kronprinz erfuhr von einer nahe gelegenen Spielhalle, der HIGHTECH-WORLD auf dem Planeten „Radactian". Es ginge „nur" durch den tiefen Wald und das dahinterliegende Dörfchen, und schon wäre man dort. Der Weg dorthin ist so denkbar einfach, daß ALEX KIDD auf eine Karte angewiesen ist, die ihm den genauen Weg dorthin zeigt. Die Probleme beginnen, als dem kleinen Prinz zu Ohren kommt, daß die scheinbar unentbehrliche Karte in acht Teile zerschnipselt wurde und jedes Teil sorgsam im großen Schloß (immerhin sechs Stockwerke!) versteckt ist...

Die Aufgaben sind also klar. Zuerst die einzelnen Teile der Karte ausfindig machen, das Puzzle zusammenfügen, dann wie die Profi-Pfadfinder den Wald durchqueren, die Straße zum Dorf finden, das Dorf durchqueren und die Super-HIGHTECH-WORLD noch vor fünf Uhr nachmittags zu erreichen, denn Punkt fünf ist auch dort „Schicht im Schacht". Das Adventure beginnt um neun Uhr morgens, man sollte sich also nicht auf die faule Haut legen, jede Minute ist kostbar.

Die Steuerung dieses Games ist für die Sequenzen „Action" und „Adventure" unterschiedlich belegt. Das allein läßt schon vermuten, daß im Wald beispielsweise so manche Überraschung auf unseren Freund wartet. Unter uns gesagt: Der Wald ist verseucht mit unzähligen Ninja-Kämpfern, die ALEX KIDD derbe ans Leder gehen wollen. Es heißt also aufgepaßt! Die Adventures finden sowohl im Schloß bei der Kartensuche als auch später im Dorf statt. Das Spiel ist aus, wenn ALEX' Leben auf irgendeine Weise ausgehaucht wurde, oder die Digitaluhr 17.00 Uhr anzeigt.

ALEX KIDD IN HIGHTECH-WORLD ist ein recht nettes Spielchen nach dem uralten Spielprinzip. Im Adventure-Teil braucht der Kronprinz vom User lediglich durchs Schloß, die Straßen oder die Häuser geführt werden und vor jedem einigermaßen interessanten Gegenstand halt zu machen, schon wird ein vorprogrammierter Parser aktiviert, der einfach nur noch runternudelt. Dennoch macht das Game recht viel Spaß. Einziges Manko auch hier: Der Sound könnte ein wenig zackiger sein. Man kann eben nicht alles haben...

*Matthias Siegk*







*Inventar- und Zwischenstandsoption. Oben: Alex Kidd muß Rede und Antwort stehen.*

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Story | 9 |
| Sound | 6 |
| Atmosphäre | 8 |
| Spaß/Spannung | 9 |
| Preis/Leistung | 9 |

## Erste Infos: Der „SUPER-FAMICOM" von Nintendo

Das Ding habe schon lange in der Schublade geschlummert, verlautbarten **NINTENDO**s Firmensprecher bei der Präsentation des neuen 16-Bit-**FAMI**ly-**COM**puters in Kyoto City. Ganz klar, daß sich der Hersteller des NES, welches den angeschlagenen Videospielmarkt mit seinem Erscheinen in 1984 weltweit gesunden ließ, beim großen Wettrennen der „Konsolisten" mit ihren 16-Bit-Geräten nicht gern lumpen läßt. So kam es, daß man nun endlich die Schublade aufzog und das Wunderding hervorzauberte. Seit Juli dieses Jahres ist der **SUPER-FAMICOM** im „Lande der aufgehenden Sonne" zu haben. NINTENDO produziert derzeit in einer Kapazität von 300.000 Stück pro Monat. Die Marketing-Experten rechnen mit der Vorstellung dieser Maschine auf der Winter-CES. Dennoch wird auch der US-Markt schätzungsweise bis Mitte 1990 geduldig warten müssen, deutsche Interessenten entsprechend länger.

Soweit zum Marketing, nun aber zu der wohl interessanteren Frage – was denn das SUPER-FAMICOM so alles leisten wird: Wie schon erwähnt, besitzt die neue Konsole ein Steuersystem (CPU) mit einer Kapazität von 16 Bit und einem maximalen Speicherplatz von sage und schreibe 12 Megabyte. Auf dem Screen präsentiert die Maschine 256 Farben gleichzeitig, verfügt jedoch im Ganzen über eine Palette von 32.768 Farben. Damit ist der Screen qualitativ von 'nem Fernsehbild kaum noch zu unterscheiden. Spezialeffekte sind auf dem SUPER FAMICOM ebenso möglich wie das Strecken und Schrumpfen von Bildern, wie Fenster- und Mosaikgrafik.

Ebenso attraktiv soll das Ding im Soundbereich sein. Verschiedenste Arten von Stereosounds können produziert werden, Instrumente geben realistische Soundeffekte wieder, und menschliche Stimmen sind für die „Kiste" auch kein Problem. Wie sich's gehört, ist der SUPER-FAMICOM mit zwei Lautsprechern (links/ rechts) für den optimalen Sound ausgerüstet.

Erwarten kann man für den 16-Bitter zunächst zwei Supergames, *„Super Mario IV"* und *„The Legend Of Zelda III"*, sowie zwei bislang nicht dagewesene Titel. Soviel zum Vorgeschmack, mal gucken, ob wir nicht bald so'n Teil für Euch an Land ziehen können, von Japan bis zu uns sind's ja nur etwa 10.000 Kilometerchen. Bis bald, *mats.*

**Programm:** Robo Warrior, **System:** Nintendo (NTSC-Standard), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Nintendo (Jaleco), Japan, **Muster von:** 3.

# Zu Lande, zu Walde und ...




Und weiter geht's mit den „üblichen" Konsolenspielchen, wie wir sie schon 1983 bewundern konnten!
Kaum aus der Reihe tanzt der neue **NINTENDO**- Vertreter **ROBO WARRIOR!** Der Name allein verspricht schon unbändige Action; die Verpackung zeigt eine kampfbereite Mensch-Maschine, während uns die Kehrseite der Medaille (bzw. des Covers) die gewohnten Labyrinth-Bilderchen anbietet. Kommen wir nun aber gleich zum Spielablauf:
Die unterdrückte Bevölkerung von Altile wartet auf ihren Erlöser. Dieser ist ein Robo Warrior, namens „ZED". ZED ist halb Mansch, halb Meschine – oder so ähnlich. Ein Raumschiff setzt uns in „Period 1-1" ab (später kann über die CONTINUE-Option gleich an einer anderen Stelle begonnen werden; zwar auch ganz vorn im jeweiligen Level; dafür behalten wir aber unsere gesammelten Waffen. Nach oben geht's dann ab ins erste von insgesamt 27 Leveln. Hier im „Forst" bahnen wir unseren Weg, indem wir zuallererst unsere Energie (dargestellt anhand der kleinen Spindeln sowie einer Strichanzeige im oberen Teil des Screens) mit Waffeneinsatz (Knopf „A") verteidigen (Berührung mit dem Feind und dessen Geschossen vermindern diese) und uns mit Knopf „B" (wie „Bombe") einen Zugang ersprengen. So legen wir an geeigneten Stellen ein Bömbchen ab, oder auch zwei oder drei oder..., verziehen uns aber schnellstens, damit uns der Radius der Sprengung nicht selbst erwischt. Bomben fegen nicht nur Bäume, sondern auch Gegner aus dem Weg. Manche dieser Waldeswurzler geben dann auch Bonus-Symbole frei.




Neben Energie (wichtig) finden wir: Zusatz-Leben, Schwimmweste, „Springerstiefel", Extra-Bombe, Fackel, Kreuzfeuer, Schutzschild oder Phaser.
Es empfiehlt sich, so viel wie möglich Wald in die Luft zu jagen, um an diverse und ausreichende Mengen Bonussysteme zu kommen. Desweiteren schickt man mir „A" die Angreifer ersatzlos zurück zum Programmierer. Diese geben dann eine zusätzliche Bomben-Option frei. Falls die Energie mal knapp werden sollte, betätigt man SELECT, um aus dem Waffen- und Vorratsarsenal das zu aktivieren (in diesem Fall das Zeichen mit dem „E"), was wir einzusetzen gedenken.
Besonders nett sind die Dungeons, die wir betreten können, wenn wir die Zugänge freigebombt haben. Wir benutzen hierzu die Fackeln („T" für „Torch"), damit wir auch sehen, wo wir hinlatschen. Im Keller findet man sehr viel Nützliches, muß sich aber auch auf die Gefahr der äußerst todbringenden Geschosse der *Bobble-Bobble*- und *Bombjack*-„Adler" einstellen. Nur ein paar Sekunden der Attacke genügen, um den Spieler aus dem Game zu werfen. O.k., wer den Ausgang gefunden hat, bombt dann so lange weiter, bis er auf einem freien Feld dem Endgegner in die Augen schaut...
ROBO WARRIOR ist zwar ein unterhaltsames Spielchen, flimmerfrei und relativ gut steuerbar, hat aber leider den Makel des Mittelmäßigen an sich haften. Mäßige Grafik, altbekannter Spielablauf, schlechter Sound und uralte Idee machen aus einem 100-Marks-Produkt noch lange keinen Hit. Was fehlt, ist Originalität und Spritzigkeit. ROBO WARRIOR ist wie ein arbeitsloser Schullehrer: Beide haben keine „Klasse"!

*Manfred Kleimann*

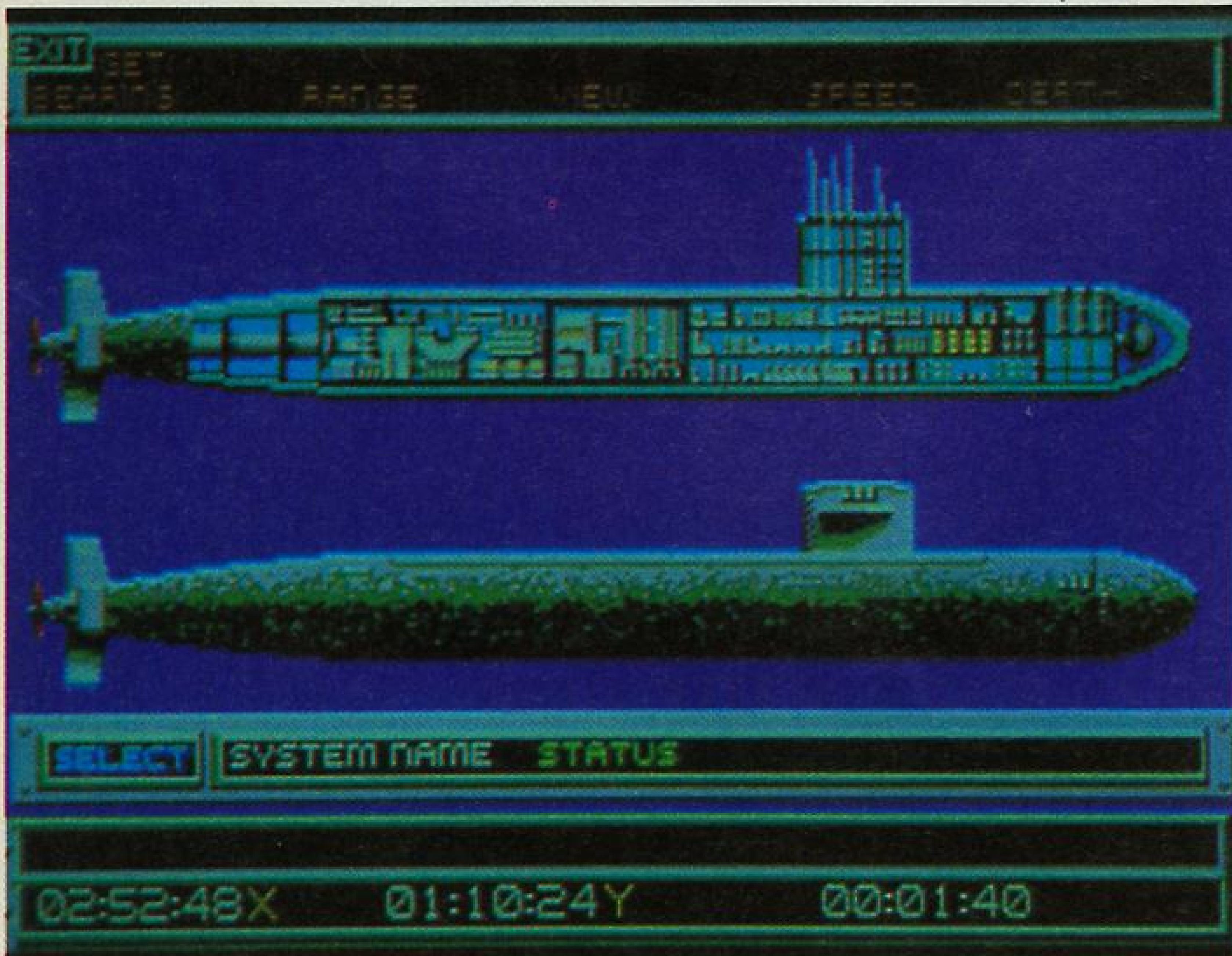
| | |
|---|---|
| **Grafik** | **6** |
| **Sound** | **3** |
| **Spielablauf** | **7** |
| **Motivation** | **8** |
| **Preis/Leistung** | **6** |

# Denk(-)mal

**Strategie-, Denk- & Simulationsspiele**

# DER PC LERNT SCHWIMMEN

**Programm:** 688 Attack Sub, **System:** IBM PC, XT, AT, PS/2, COMPAQ, TANDY 1000; 384K, DOS 2.0 oder höher, EGA, VGA, MCGA, CGA, Hercules, **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts.




*Blick ins Innenleben*

Wenn man einmal die zahlreichen und vor allen Dingen qualitativ hochwertigen Neuerscheinungen der letzten Zeit betrachtet, denkt man glatt, der PC und seine sämtlichen kompatiblen Freunde erleben ihren zweiten Frühling. Eigentlich ist es ja der erste, denn solch eine Versorgung mit Spielen habe ich bei den Kisten noch nicht erlebt. Wer schon in den Genuß von Spielen à la *Chuck Yeager* oder *Kings of the Beach* kam, weiß, wovon ich rede. Der Trend geht ganz klar in Richtung anspruchsvolle Software. Ist man außerdem noch im Besitz einer EGA-Karte und verfügt über genügend Speicherplatz, braucht man einen Vergleich mit dem ST oder Amiga nicht zu scheuen (abgesehen vom Sound). Einen weiteren Beweis für die Leistungsfähigkeit dieser Büromaschinen bzw. für die Fähigkeit des Programmierteams liefert **ELECTRONIC ARTS** mit **688 ATTACK SUB,** einem U-Boot-Simulator allererster Klasse.

Der amerikanische Hersteller hat auch hier wieder bewiesen, daß komplexe und umfangreiche Programme durchaus nicht langweilig, sondern im Gegenteil echt spannend und faszinierend sein können. Das geht meiner Meinung nach am besten mit Strategiespielen mit mehr oder weniger realistischem Hintergrund. Drückt man mal beide Augen zu, was den kriegerischen Hintergrund dieser U-Boot-Simulation angeht, kann man wirklich Gefallen an diesem Spiel finden. Bei dieser Simulation wurde, wie bei ELECTRONIC ARTS üblich, großer Wert auf Komplexität und Realitätsnähe gelegt. Sie steuern ein etliche Millionen (reicht das?) Dollar teures U-Boot der Los Angeles Class durch die irdischen Meere und haben die Befehle Ihrer Vorgesetzten im Pentagon peinlichst genau auszuführen. Und was könnte das anderes sein, als Aufklärungsfahrten zu unternehmen, feindliche Ziele aufzuspüren und zu versenken, um anschließend wieder 'nen langen Schuh bzw. 'ne lange Flosse zu machen? Laut Anleitung (englisch) heißt es ja auch: „Es gibt nur zwei Arten von Schiffen: U-Boote und Ziele..."

Damit es nicht zu einfach wird, stehen mehrere Missionen zur Verfügung, die sich nicht nur in der Aufgabenstellung, sondern auch im Zeitaufwand gehörig voneinander unterscheiden. Logisch, daß man dabei die verschiedensten Orte in den Weltmeeren kennenlernt. Als Landratte hat man es dabei erfahrungsgemäß etwas schwer, ein U-Boot freihändig zu bedienen. Folglich müssen Lehrgeld bezahlt und etliche Stunden vor dem Compi abgesessen werden. Hier hilft zum Glück das umfangreiche Manual, das man ohne weiteres mit mindestens neun Jahren Schulenglisch verstehen kann. Darin wird aber alles sehr ausführlich und leicht verständlich dargestellt. Folgt man der Anleitung, so wird man zunächst mit allen Instrumenten vertraut gemacht. Nach kurzer Zeit beherrscht man sie und stellt fest, daß es kaum komplizierter als ein Flugsimulator ist. Spaß beiseite, man braucht anfangs wirklich acht Augen und zwölf Hände, um die tausend Instrumente zu kontrollieren. Hat man aber erst den Dreh raus, dann läuft alles fast von allein, und man kann sich aufs Wesentliche konzentrieren. Man fährt das Periskop aus, navigiert, sucht, lädt die Torpedos und läßt es zischen. Daß man bei den zahlreichen Funktionen nicht die Übersicht verliert, liegt auch an der sehr guten Benutzerführung während des Spieles. Wahlweise mit der Maus, den Cursor- oder Funktionstasten tippt man die Icons, Hebel oder Instrumente




***»Hier spielt man nicht U-Boot – hier sitzt man drin. Luftholen nicht vergessen!«***



*Die Kommandozentrale* *Fotos (3): EGA*

an. In der Kommandozentrale trifft man sich und kann dann übergehen zur Funke, dem Torpedoraum, dem Kartenleser, dem Periskop, Maschinenraum u.s.w. Hin und wieder melden sich mit wechselnden Bildern auch Grafiken der verantwortlichen Offiziere und erstatten Rückmeldung über die gestarteten Aktionen. Zusammen mit einer EGA-Karte sieht das echt super aus.

Überhaupt hat man hier viel Wert auf gute und vor allen Dingen detaillierte Grafik gelegt, um eine möglichst hohe Realitätsnähe zu erreichen. Sowas von umfangreich habe ich wirklich selten gesehen, so daß dieses einen erheblichen Teil zur Motivation beiträgt. Aber das ist noch längst nicht alles, was dieses Spiel zu einem Geheimtip macht. Neben dem Wahnsinnsumfang, den zahlreichen technischen Informationen, der guten Grafik, der hervorragenden Bedienung sowie der ausgezeichneten Realitätsnähe gibt es noch die Möglichkeit, zu zweit zu spielen, und zwar über ein Anschlußkabel am Port. Die Bauanleitung liegt dem Manual bei. Der zweite Spieler steuert dann das gegnerische U-Boot bei der gegenseitigen Jagd. Hier dürfte dann die Spannung ihren Höhepunkt erreichen.

Man darf bloß nicht den Fehler begehen, vor der ganzen Arbeit zurückzuschrecken. Dann erfährt man nämlich nichts über die Qualitäten dieser Simulation, die sicher bei den PCs neue Maßstäbe setzen wird.

ELECTRONIC ARTS hat hier ganze Arbeit geleistet, nun ist der User dran. Noch einen guten Rat in Ehren: Getestet und bewertet wurde auf einem AT mit EGA-Karte. Andere Versionen können nicht nur in der Grafik, sondern auch in der Geschwindigkeit abweichen. Ein Probelauf lohnt hier in jedem Fall, um vor Enttäuschungen sicher zu sein. Wenn's klappt, dann ran mit dem Ding.

*Peter Braun*




*Hier die noch nicht fertige CPC-Version.*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **9** |
| **Handhabung** | **11** |
| **Technik/Strategie** | **10** |
| **Spielwert** | **9** |
| **Preis/Leistung** | **10** |

# INVASION GERMANY

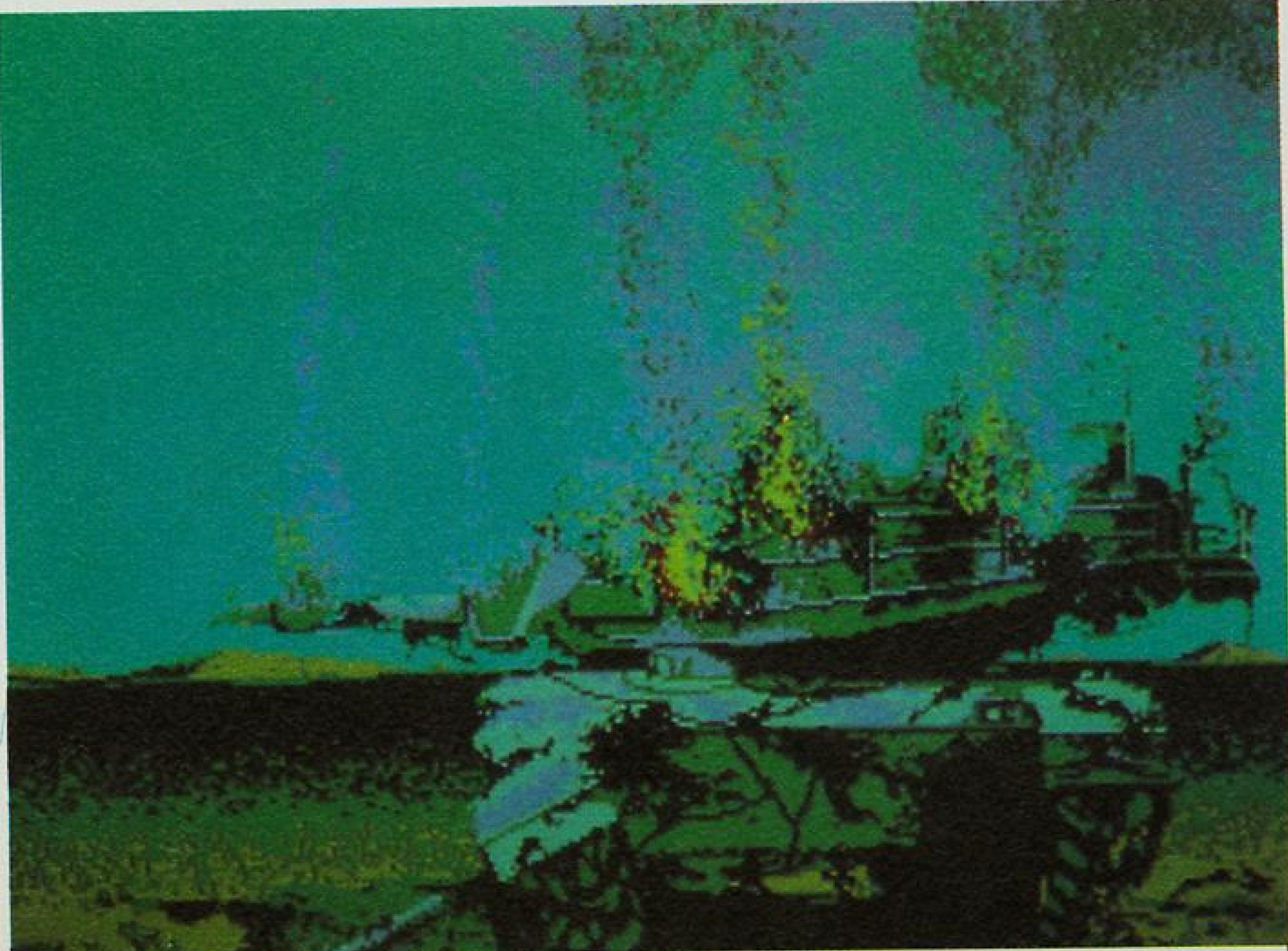
**Programm:** Abrams Battle Tank, **System:** IBM PC, XT, AT, COMPAQ, TANDY 1000, 3000, 4000, 512K, CGA, EGA, Herkules, ab DOS 2.0, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts.

Wieder einmal ist die Zeit reif (eigentlich in jeder Ausgabe), um über für und wider Kriegsspiele zu streiten. Zum einen ist da ein hervorragendes Actionspiel, zum anderen ein verdammt realistischer Hintergrund. Um konkreter zu werden: in „good old Germany" wird gefighten. Dem einen wäre das an Geschmacklosigkeit schon zuviel, dem anderen wäre es egal. Was macht man aber nun als Tester, wenn man die Leser über **ABRAMS BATTLE TANK** von **ELECTRONIC ARTS** informieren will? Man versucht, möglichst objektiv zu bleiben und einfach nur darzustellen, was auf dem Bildschirm abgeht. ELECTRONIC ARTS ist ja mittlerweile bekannt für technisch hervorragend umgesetzte Simulationen. Dabei ist es egal, ob zu Luft, zu Wasser oder zu Lande, wie in diesem Falle. In diesem Spiel obliegt Ihnen die Kontrolle eines Panzers. Auch hier fehlt es an nichts, aber wirklich an nichts – soweit es eine Computersimulation zuläßt.

Um vier Uhr morgens ruft Sie Ihr Vorgesetzter zu sich und weist Sie mit Nachdruck auf eine brisante Aufgabe hin. Die Russen haben über Nacht Deutschland „invasiert". Nun sollen Sie mit Ihrem Panzer ausrücken bzw. denen zu Leibe rücken. Dann teilt er Ihnen noch nähere Einzelheiten, wie z.B. eine Brücke zu zerstören, mit. Kurz darauf finden Sie sich auf dem Truppenplatz wieder, wo Ihr Panzer gerade bereitgemacht wird. Nun können Sie noch zusätzliche Munition einpacken und sich dann in den Kampf stürzen. Dies wird, wie sämtliche anderen Kampfhandlungen auch, mit exzellenten Grafiken untermalt.

Im Panzer selbst können Sie vier verschiedene Positionen einnehmen: als Fahrer, Kommandant, Schütze oder Kanonier auf dem Turm. Interessant ist dabei, daß während der Fahrt der Turm weiterhin in jede beliebige Richtung gedreht werden kann. Neben dem Fahren des Panzers unterliegen Ihnen ebenso die Navigation wie die Ballerei.

Das wird zwar manchmal etwas wild, aber ELECTRONIC ARTS-Fans sind das ja gewöhnt. Dazu mal ein paar Einzelheiten: Als Fahrer müssen Sie beispielsweise gut auf den Motor aufpassen (Überhitzung) und den Waffenvorrat kontrollieren. Der Kommandant sollte im wesentlichen die Richtung des Panzers überwachen und schwierige Geländepassagen weiträumig umfahren. Schütze und Kanonier wählen die Munition und schicken den (angeblichen) Feind ins Jenseits. Hin und wieder muß im Eifer des Gefechts auch mal ein Bauernhof dran glauben...



*Die Schlacht ist geschlagen (EGA-Version)*

Um sich jetzt nicht in Einzelheiten zu verheddern, sei einfach gesagt, daß das Spiel eine gewisse Komplexität aufweist, die erheblich zur Motivation beiträgt. Auch die Grafik konnte begeistern. Nicht nur zügig scrollende Vektorgrafiken (ausgefüllt!), sondern auch teilweise farbenprächtige und detaillierte Bilder der Kriegsmaschinerie konnten hier Punkte machen (getestet auf EGA). Soundmäßig gibt der PC ja ohnehin nicht soviel her, und wen der sonore Panzersound (dröhn, dröhn) stört, der kann ihn auch abstellen.

Ansonsten hat mir das Spiel von der programmtechnischen Seite wirklich gut gefallen, alles (Grafik, Sound, Geschwindigkeit, Umfang, Details) ist gut aufeinander abgestimmt und kann durchaus Spaß machen. Sieht man mal davon ab, daß die Story ganz schön abgefahren ist, so hat ELECTRONIC ARTS hier wieder eine reife Leistung vollbracht.

*Peter Braun*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **9** |
| **Handhabung** | **8** |
| **Technik/Strategie** | **8** |
| **Spielwert** | **8** |
| **Preis/Leistung** | **8** |

**Programm:** Jetfighter, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 150 Mark, **Hersteller:** Broderbund, USA, **Muster von:** Domark, London, England. Hamburger Softwareladen, Tel.: (040) 4 20 46 21.

# INTERCEPTOR für die IBM's

Es schien in letzter Zeit fast so, als wäre es um den erfolgsgewohnten, amerikanischen Produzenten **BRODERBUND** etwas ruhig geworden. Doch rechtzeitig, schließlich will man ja nicht gänzlich in der Versenkung verschwinden, kann BRODERBUND befreit mit einem echten Trumpf aufwarten, dem neusten Produkt: **JETFIGHTER**. „Nicht schon wieder einer dieser unzähligen Flugsimulatoren", werden die meisten jetzt lauthals aufschreien, und ganz nebenbei bemerkt, als ich die mittlerweile mehr als gewohnte Zeile 'Supports: IBM PC/XT/AT/386' auf der Verpackung erspähte, waren meine Reaktionen ähnlich geartet, um es relativ milde auszudrücken.
Doch allein schon die klangvollen Worte auf der durchgestylten Pappkiste mußten einen eines Besseren belehren, nämlich daß dieser JETFIGHTER etwas Besonderes, noch nie Dagewesenes darstellen würde. Ein etwas genauerer Einblick in das Spielgeschehen überzeugte schließlich auch mich von der Tatsache, daß sich der Neuling wahrhaftig von der sonst üblichen, technisch und qualitativ stark in Szene gesetzten „Durchschnittsware" abhob, nämlich aufgrund einiger neuer, implementierter Elemente.
Aber stürzen wir uns doch lieber gleich in die technischen Finessen, die sich einem mit JETFIGHTER bieten. Das wichtigste Prädikat, mit dem sich jeder Flugsimulator natürlich gerne schmücken würde, ist eine ausgezeichnete, realistische Grafik, wie sollte es auch anders sein. Die Spanne der PC-Simulatoren in bezug auf die Grafik erweist sich bekanntermaßen als ziemlich groß, denn vom letzten Schrott bis zu den wahren Leckerbissen findet sich alles in der derzeit riesigen Palette. JETFIGHTER kann man glücklicherweise zu den besseren Vertretern dieses Genres zählen, was sich auch sehr stark in der Grafik widerspiegelt. Mir persönlich gefiel auf dem IBM *F-19 STEALTH FIGHTER* von der Grafik her am besten. Bei diesem Programm (siehe auch ASM 3/89) stimmte gewissermaßen so ziemlich alles. Doch einen Vergleich mit jenem harten Brocken braucht das neue BRODERBUND-Fabrikat keinesfalls zu scheuen. Natürlich sollten sich an derartigen Vergleichsaktionen nur Besitzer eines 386er-Systems mit entsprechender EGA- oder sogar VGA-Grafikkarte beteiligen, die breite Masse schaut wie immer in die Röhre.
Das Scrolling der Landschaft erfolgt meines Erachtens nahezu in Perfektion, auf jeden Fall äußerst akkurat und sauber. Lediglich wenn man die Übersichtskarte per Knopfdruck auf den Screen zaubert, wird der aufmerksame Betrachter auf einige unschöne Ruckeleffekte seitens des Koordinatengitters stoßen, aber wir fliegen ja so oder so frei nach „Schnauze", gelle !?!
Die Darstellung der Landschaft zeugt von einer relativ hohen Detailgenauigkeit, wobei JETFIGHTER leider überhaupt nicht an die herausragenden Qualitäten des schon genannten Beispiels herankommt. Dazu vermißte ich, obwohl groß auf der Verpackung angekündigt, die besonderen Feinheiten am Boden, an denen der als Fluggebiet dienende Bundesstaat Kalifornien eigentlich sehr reich sein müßte (die Golden Gate Bridge wirkte jedenfalls äußerst blaß). Dennoch stößt der geübte Tiefflieger auf allerlei sehenswerte „Bodenziele", die zum Teil sehr nett in Szene gesetzt wurden. Dies kleine Manko wird aber vollends durch die extrem farbenfrohe Darstellung kompensiert, die ich wirklich als gelungen bezeichnen möchte. Ebenso überzeugend wußten auch die diversen Displays in den jeweiligen „Flugkisten" (derer gibt es nämlich drei) aufzutrumpfen. Drei Schlagworte sollten hier alles sagen: Übersichtlich, hilfreich und gut. Alles in allem wußte die High-class-Version in puncto Grafik voll zu überzeugen, um dies noch einmal zusammenfassend zu sagen.
Freunde des „prähistorischen" CGA- oder Herculestypes können trotzdem einer akzeptablen Spielgrafik gewiß sein, wenn auch die mittlerweile bekannten Abstriche nicht fehlen dürfen.
Ähnlich Gutes gibt es über die Steuerung beziehungsweise Handhabung des Simulators zu berichten. Die mittlerweile schon standardisierte Tastatursteuerung dürfte wohl überhaupt keine Probleme bereiten, unter Zuhilfenahme der Tastaturtabelle versteht sich. Daneben besteht noch die Möglichkeit, sich mittels Joystick auszutoben oder gar auf die immer mehr in Mode kommende Maus zurückzugreifen.
Zuletzt möchte ich noch auf die soundtechnischen Spielereien dieses Games zurückkommen, bei denen die gewohnt verrauschten Klangorgien nicht fehlen durften......ZENSUR........
Die spielerische Seite ähnelt sehr stark dem Amiga-Usern geläufigen *INTERCEPTOR*. Will man nämlich selbst an dem großen Missioncircuit teilnehmen, so gilt es zunächst, eine nicht allzu haarige Qualifikationsrunde zu überstehen. Diese besteht ähnlich INTERCEPTOR darin, vier butterweiche Landungen auf einem Flugzeugträger zu vollführen (zwei tagsüber, zwei bei Nacht). Mit einem kleinen Trick dürften sich aber keinerlei Probleme ergeben, vollführt man nämlich gleich nach dem Start mit seiner F-14 einen halben Looping (auf ungefähr 5000 Feet), fliegt dann solange, bis man sich um die 5 Kilometer vom Carrier entfernt hat, so braucht man bloß noch den Looping zu vollenden (dabei auf 50 Prozent Triebwerksleistung heruntergehen !!) und schließlich sanft landen („Arrestor hook" nicht vergessen). Nach dieser Qualifikationsphase bieten sich einem sehr abwechslungsreiche Missionen, die es natürlich in sich haben (ganz wie bei INTERCEPTOR).....
BRODERBUND hat mit JETFIGHTER wirklich einen technisch brillanten wie auch spielbaren Flugsimulator hingelegt, in anderen Worten, eine Art INTERCEPTOR für die PC-Familie. Mir gefiel das Produkt äußerst gut, wenn sich auch bei der Grafik einige leichte Schwächen zeigten. Fazit: Das Angebot ist derzeit mehr als nur groß, so daß ein längeres Bummeln durch die Verkaufsregale vor einer Anschaffung absolutes Muß sein sollte.

*Torsten Blum*

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 5 |
| Handhabung | 9 |
| Technik/Strategie | 9 |
| Spielwert | 8 |
| Preis/Leistung | 7 |



*Wer den Vogel beherrschen will, muß schon etwas üben* *(EGA-Version)*

# Play Nintendo!



Die neue Dimension der Telespiele:

- ▸ Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
- ▸ Mit Fan-Club für News & Infos.
- ▸ Überall im guten Fachhandel.





Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Bienengraeber GmbH · Postfach 54 09 47 · 2000 Hamburg 54

**Ich möchte Information aus erster Hand.**

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

ASM 9/89

**Nintendo®**
ENTERTAINMENT SYSTEM

# ...und der Bildschirm lebt!

# Aufgemöbeltes Defender-Plagiat

**Programm:** Kingdoms Of England, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Incognito Software, **Muster von:** Bomico.

Mit einem aufemotzten *DEFENDER OF THE CROWN*-Remix macht das amerikaische Softwarehaus **INCOGNITO** auf sich aufmerksam. Auch bei **KINGDOMS OF ENGLAND** geht es darum, die Königswürde und -krone zu erlangen, indem man von den 63 Provinzen hortet, was zu horten ist. Im Gegensatz zu obengenanntem Programm spielt man hier allerdings nicht zwangläufig allein auf weiter Flur gegen den Computer, sondern bis zu vier Mitspieler können sich auf der Englandkarte tummeln. Wieviel „Echtspieler" auch immer beteiligt sind, der Computer stellt jedesmal vier Gegner, die gar angriffslustig Provinzen einheimsen. Spielt man also mit mehreren Mitspielern, empfiehlt es sich, zunächst gemeinsam den Blechkonkurrenten den Garaus zu machen, damit man sich anschließend in Ruhe untereinander zermantschen kann. Das nur so zur Strategie am Rande.
Zunächst aber mal zum Aufbau des Ganzen. Der Computer verteilt alle Spieler gleichmäßig auf der Englandkarte. Im

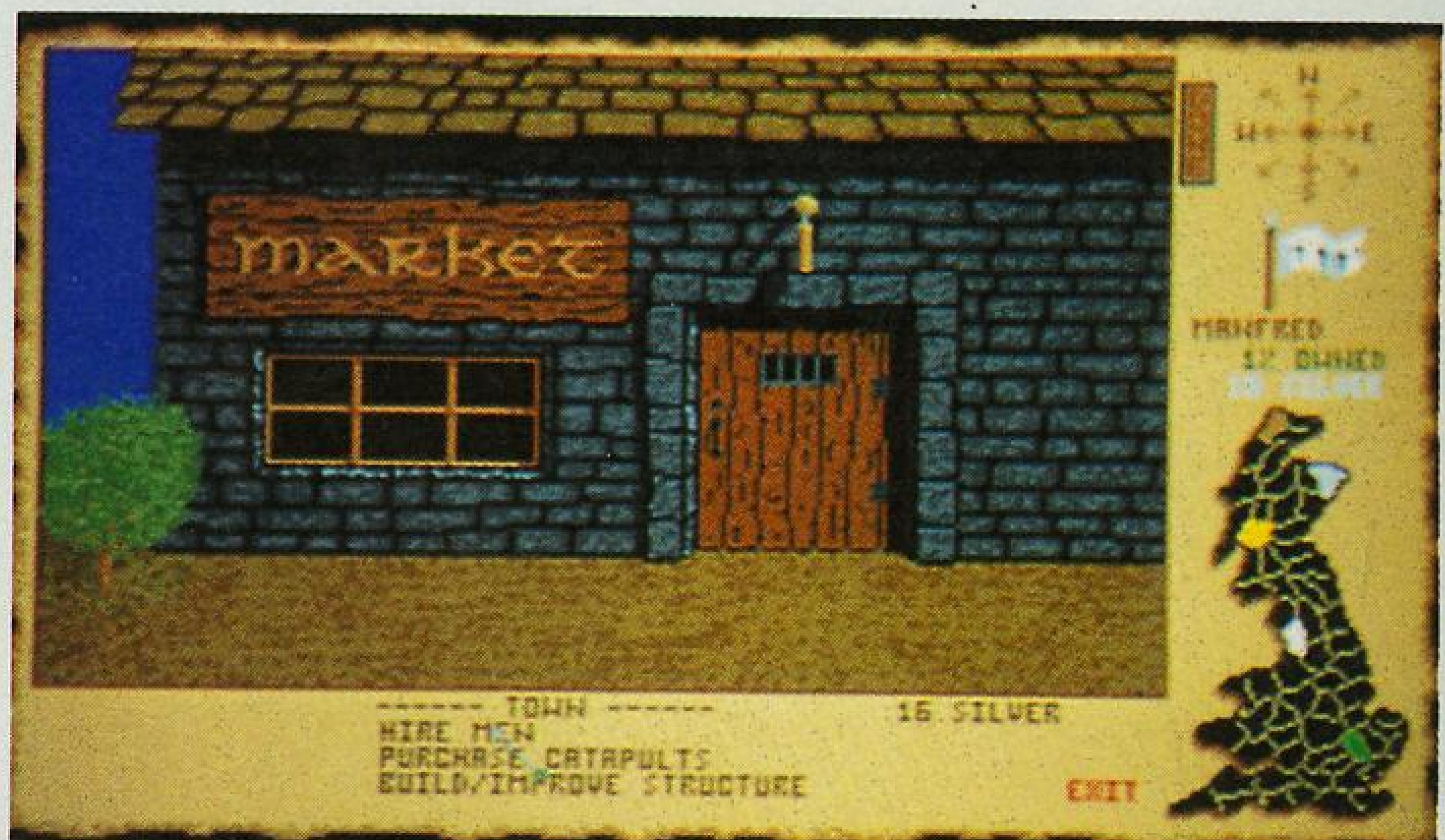



*Man sende die Armeen in die angrenzenden Provinzen: Land = Geld*

wahrsten Sinne des Wortes gibt es dabei immer wieder Spieler, die von Anfang an „schlechte Karten" haben. Ins Gebirge gesetzt zu werden (im hohen Norden), ist z.B. eine ziemlich besch... Ausgangsposition. Die Provinzen, die man hier erobern kann, bringen nur wenig Einnahmen, und man kann die Armee nur einen Zug weit fortbewegen – ein enormer Nachteil gegenüber den Spielern, die im südlichen Teil Englands angesiedelt sind.

Hat man eine Provinz in Besitz, so erscheint darin das eigene Fähnchen, und man erhält Steuern. Die Steuern wiederum kann man umsetzen in verschiedene Truppenarten. Da haben wir z.B. „normales Fußvolk", Armbrust- und Bogenschützen, Ritter und Ranger. Natürlich entscheidet auch die Zusammensetzung einer Armee über deren Kampfstärke, außerdem spielt das Wetter, die Stärke der angegriffenen Burg (so vorhanden) und das Ansehen der Truppen, Katapulte und eventuell eine Rolle.

In jeder Provinz können maximal vier Armeen stationiert werden. Eine davon ist die jeweilige Burgarmee. Burgen können durch kaufen von Strukturpunkten gestärkt und ausgebaut werden. Dies geschieht allerdings nur in den Sommermonaten (im Winter wird nicht gebaut). Armeen kann man überall dort zusammenkaufen, wo eine Burg mit der Mindeststruktur von 25 steht. Eine eigene sollte es natürlich auch sein, alldieweil man fremde erst erobern muß. Am besten ist es natürlich, zunächst drei Armeen im eigenen „Heimatland" aufzubauen und diese in die angrenzenden Ländereien zwecks Eroberung zu entsenden. Auch die Burgarmee kann bewegt werden, desweiteren können Armeen gesplittet oder zusammengeschmolzen werden.
In der Anfangsphase werden die Könige in spe versuchen, sich so viel wie möglich „freie" Ländereien unter den Nagel zu reißen. Man sollte dabei darauf achten, daß die Zusammensetzung der Armee möglichst günstig ist. Welches Verhältnis nun im einzelnen das „günstigste" ist, das sollt ihr selbst herausfinden. Auf jeden Fall gibt es verschiedene Strategien, mit denen man gewinnen kann. Wie eingangs schon gesagt gibt es aber leider auch Positionen, die fast aussichtslos sind. Da große Heere nur mit viel Geld aufgestellt werden können, dieses aber nur aus vielen Ländereien herauszuholen ist, muß man schon für ausgedehnte Landschaft im Eigenbesitz sorgen.
Ist dann der Zeitpunkt gekommen, wo es nichts mehr „gratis" zu verteilen gibt, muß man die lieben Nachbarn überfallen. Mit einem Klick auf die linke Maustaste, Zeiger über dem jeweiligen „Fähnchen" positioniert, erfährt der geneigte zukünftige Eroberer alles, was er schon immer über diesen Landstrich wissen wollte. Ausnahme: Die Heeresstärke wird nur „in etwa" angegeben, zum einen durch Männchen mit Flaggen (Anzahl der Heere) und durch kleine eingefärbte Wimpel über der Flagge. Die Farbe dieses Wimpels gibt an, ob in diesem Heer 0-59 Männer, 60–99 Männer, 100 – 174 Männer, 175 bis 249 Männer, 250 – 374 Männer, 375 oder mehr Männer anwesend sind. Die tatsächliche Qualität eines Heeres erfährt man allerdings erst im Kampf.
Zwei „Arten" von Kämpfen gibt es: Eine Art Kurzkampf, wo in einer Tabelle alle relevanten Daten angezeigt sind; die Armeen stürzen sich aufeinander: Bruch! Es gibt einen Sieger.
Die zweite Möglichkeit ist die einer Ausschnittschlacht: Ausschnittschlachten gibt es nur, wenn man ein MByte hat und der Verteidiger ein Verlies, ein kleines oder ein großes Schloß besitzt. Diese „Hieb-um-Hieb"-Schlachten erlauben es, Soldaten und Katapulte auszurichten und eine Schlachtstrategie zu entwerfen. Hierbei können Einheiten und Katapulte von Hand gesetzt werden. Nach der Schlacht gibt es einen Sieger. Sollten übrigens beide Heere nach der Schlacht keine Männer mehr enthalten, so bleibt das Land in Besitz des Verteidigers.




*Auf dem Markt kann man sich bedienen: Soldaten, Katapulte und Strukturpunkte.*

Weitere Features dieses Games sind Gefangenenbefreiungsaktionen und Bogenschieß-Wettbewerbe im Frühjahr und Herbst eines jeden Jahres. Letztere zeigen zugleich Anfang und Ende der „Burgenbausaison" an. Beim Befreien von Gefangenen muß man schwertschwingend an den diversen Wachen vorbei bis ins Verlies, in dem die Gefangenen ihr Dasein fristen. Allerdings kann der „Burgbesitzer", sofern er ein menschlicher Mitspieler ist, auch die Wachen selbst steuern. Viel Spaß beim Metzteln!
Beim Bogenschießen sollte man auf dem ersten bis dritten Platz landen, denn dafür gibt's ein paar Silberlinge. Das Bogenschießen geht pro Wettbewerb über vier Distanzen, wobei der Spieler den Bogen steuert und die Spannung der Sehne bestimmt. Nun muß man nur

noch auf die Windrichtung achten, ein bißchen mit der Maus rumfummeln, um den Bogen richtig zu plazieren und auf die Leertaste hauen: Ab geht die Post!
Soweit also zu den Extras, die mit dem „eigentlichen" Kampf um die Provinzen nur sehr wenig zu tun haben. Kommen wir jetzt zur (Spiel-)technischen Seite von KINGDOMS OF ENGLAND.
Leider weist das Game einige Mängel auf, die die wahren Fans derartiger Strategiespiele aber nicht um die Spielfreude bringen werden. Das Titelbild ist grafisch nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, die Titelmusik schön – aber entschieden zu kurz. Die viele Mausklickerei (z.B. beim Aufbau der Armeen, Einholen der Daten über Länder usw.) stört den Spielfluß, will heißen: Besonders flüssig spielt sich KINGDOMS nicht gerade. Zeit sollte man also mitbringen, denn eine Abspeicherfunktion konnte ich auch nach längerem Suchen nicht entdecken. Schade ist halt auch, daß ein Mitspieler, nachdem ihn die anderen von der Landkarte gefegt haben, die restlichen Stunden daneben sitzt und zuguckt, wie sich die anderen den Kuchen teilen.
Nichtsdestotrotz, der wahre *Defender*-Fan wird froh sein, mit KINGDOMS OF ENGLAND ein detailierteres Spiel dieser Art zu bekommen, das auch noch zusammen mit Freunden gespielt werden kann. Mir hat KINGDOMS OF ENGLAND jedenfalls Spaß gemacht, und die Krönungszeremonie bei Spielgewinn entschädigt auch hinreichend für die Mühe mit der Maus. Insgesamt ein lohnendes Programm!

*Martina Strack*

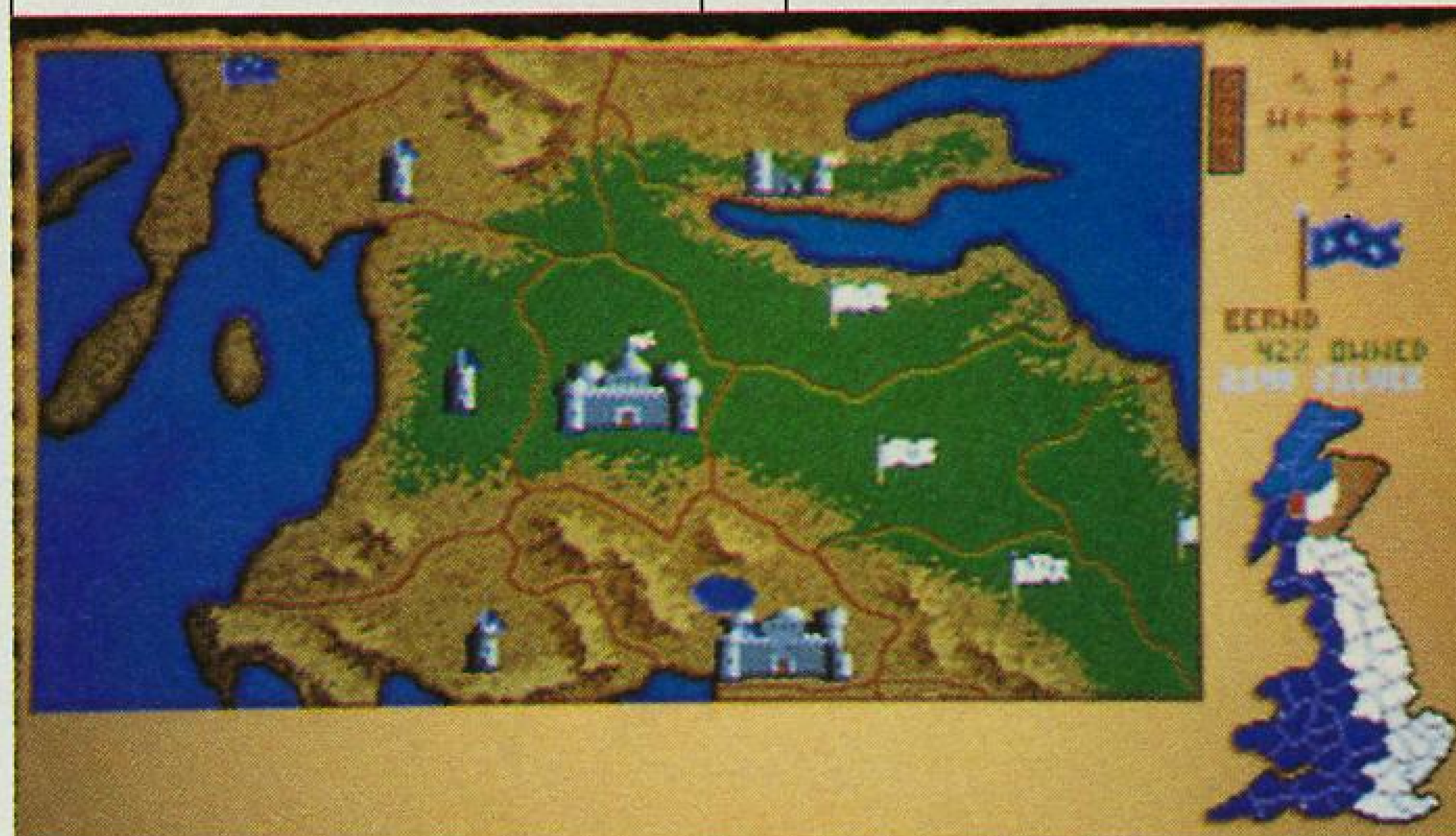
| | |
|---|---|
| **Grafik** | **6-8** |
| **Handhabung** | **5** |
| **Technik/Strategie** | **10** |
| **Spielwert** | **8** |
| **Preis/Leistung** | **8** |




◄ *Bogenschießen*



▲ *Zum Schluß: Die Krönung*



▼ *Prächtige Burgen*

# ASM-«Beziehungskiste»



**Isabelle de Batz wurde am 21. 3. 1963 in Versailles geboren. Nachdem sie 1980 das Abitur in den Bereichen Mathematik, Physik, Chemie und Biologie abgeschlossen hatte, begann sie noch im selben Jahr ihr Studium an der Sorbonne. Englisch, Deutsch und Marketing hießen ihre Hauptfächer. 1986 schloß Isabelle ihr Studium erfolgreich ab. Seit 1987 ist sie nun bei UBI-Soft als Produkt-Managerin und Leiterin der PR-Abteilung beschäftigt.** ISABELLE DE BATZ, UBI-Soft

| | |
|---|---|
| 1. Welchen Hobbies gehen Sie nach? | Gitarre spielen, Tennis, Schwimmen |
| 2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten? | Iron Lord, Night Hunter, Tetris |
| 3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt? | „Antigone" von Sophokles |
| 4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)! | Alle Formen und Arten von Nachspeisen |
| 5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)? | Klassik (Bach, Mozart); Nina Hagen |
| 6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen? | „Lawrence von Arabien" |
| 7. Wo möchten Sie gern leben? | In Kalifornien |
| 8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen? | Lech Walesa |
| 9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie? | Mahatma Gandhi |

**Was mögen Sie?** Musik, das Meer, Surfen, Sonne, Sand, Faulenzen, Lesen, Tennis, die Farben Rot & Grün, Freunde, Lachen, Diskutieren, Eiskrem, Sprachen, Ausländer, deutsch sprechen, die Welt entdecken, Reisen, Träumen, Singen, ASM, Uhren.

| | |
|---|---|
| 10. Welches ist Ihr Lieblingstier? | Die Gazelle und die Schildkröte |
| 11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich? | Berliner Weisse |
| 12. Ihr liebster Urlaubsort ist? | Toulouse |
| 13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen? | Südafrika, Tibets, Australien, Irland, Grönland |
| 14. Was sammeln Sie? | Parfümflaschen und Uhren |
| 15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten? | „Eile mit Weile" |
| 16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit? | Die Erfindung der Satelliten |
| 17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben? | Ein ganzes Jahr im Ausland zu leben (London & Berlin) |
| 18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft? | Durchschlagenden Erfolg, mir endlich das Rauchen abzugewöhnen |

**Was mögen Sie nicht?** Stricken, Kochen, Saubermachen, Bügeln., gestresst zu sein, Fußball, Pekinesen (Hunde), Menschenmassen, laute Geräusche, Leute, die schreien, Discos, die Farbe Schwarz, Wecker, Wolkenkratzer, die Zeit, die immer zu schnell vergeht.

# LEBEN AUF DEM MOND!

**Programm:** Millennium 2.2, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, **Preis:** Ca. 85 DM, **Hersteller:** Electric Dreams Software, **Muster von:** Hamburger Softwareladen, Gärtnerstraße 5, 2000 Hamburg 20, Tel. 040/ 4204621.

Das von vielen mit Spannung erwartete Science-Fiction-Strategiespiel **MILLENNIUM 2.2** von der englischen Firma **ELECTRIC DREAMS** liegt nun in der Amiga-Version vor. MILLENNIUM 2.2 kann man nicht so ohne weiteres in eine beliebige Schublade einordnen, da das Programm sehr vielschichtig ist. Im Spielverlauf gibt es zwar in erster Linie strategische Elemente – auf animierte Actionsequenzen wurde aber auch nicht verzichtet.




*Werden wir so ...* *Fotos: Amiga*

Zur Hintergrundstory: Im Jahre 2200 wird von Wissenschaftlern ein riesiger Meteorit auf seiner Flugbahn Richtung Erde ausgemacht. In der Erdgeschichte gab es schon zahlreiche Kollisionen mit Meteoriten, die zu gewaltigen Naturkatastrophen führten. Bald soll sich so eine Katastrophe wiederholen. Die Wissenschaft ist machtlos, etwas dagegen zu unternehmen. Das Schicksal nimmt schließlich seinen Lauf, und die Erde wird vernichtet. Nun beginnt für Sie als Kommandant der Mondbasis das eigentliche „Spiel".

Ihre vorrangige Aufgabe besteht darin, Wege zu finden, um die zerstörte Erde wieder zu besiedeln und das Überleben der Menschheit zu sichern. Auf dem Mond steht Ihnen dazu ein komplett ausgerüstetes Labor zur Verfügung, weiterhin die Möglichkeit der solaren Energienutzung. Sie können Raumschiffe bauen und Forschungsaufträge an die Wissenschaftler erteilen, damit bestimmte Bauvorhaben funktionieren. Natürlich haben Sie auch eine Übersicht des kompletten Sonnensystems mit allen Planeten und Monden.

Der Bildschirm baut sich folgendermaßen auf: Oben befindet sich eine Menüleiste mit Icons. Hier kann man sich über Ereignisse informieren oder zu neu eingerichteten Außenposten schalten. Eine Zoomfunktion ermöglicht es, jeden Planeten im Sonnensystem (seine Monde eingeschlossen) zu sichten. Mit Symbolen für Zeitabschnitte (Stunden und Tage) läßt man die Zeit fortschreiten. Hierdurch wird beispielsweise die Produktionsdauer eines Testsatelliten oder anderer technischer Einrichtungen bzw. der eigentliche Spielablauf gesteuert.

Innerhalb der Mondbasis stehen folgende Einrichtungen zur Verfügung: „Research" ist Ihre Forschungsabteilung. Hier vergeben Sie Aufträge zur Entwicklung von Energieeinheiten, Raumschiffen u.s.w. Bevor Sie eine Maschine bauen können, müssen Sie folglich erst das technische Know-How haben. Eine andere Kuppel beherbergt das Energiezentrum. Hier werden die Solargeneratoren zur Stromversorgung eingesetzt. Der Abschnitt „Life Support" ist das Herz der Basis, das Lebenserhaltungssystem. Um die Bevölkerung der Basis zu erhöhen, sollte man hier entsprechende Anbauten vornehmen.

Der „Resources"-Bereich ermöglicht es, Bodenschätze zu bergen und für diverse Produktionen zu nutzen. Natürlich sind die Rohstoffvorräte auf dem Mond begrenzt, und man ist daher gezwungen, mit Asteroidenraumern nach neuen Rohstoffen zu suchen. Die „Production"-Kuppel kann (sofern genug Rohstoffe zur Verfügung stehen) zum Bau der verschiedensten Gerätschaften verwendet werden. Der „Defence"-Bereich dient der Abwehr angreifender Raumschiffe mittels eigenen Kampfschiffen oder Laserkanonen. Bleibt noch der Abschnitt „Flight Bay", die Start- und Landerampe für Raumschiffe.

Die hier geschilderten Inhalte sind tatsächlich detaillierter und aufschlußreicher als das Handbuch vermitteln möchte. Man muß hier klar feststellen, daß es eine Frechheit vom Hersteller ist, zu solch einem komplexen Programm eine so dürftige Anleitung beizulegen. Hier steht wirklich nichts drin, was auch nur annähernd im Spielablauf helfen könnte. Hoffentlich hört der Hersteller diesen Appell, hier mit einer ausführlichen Dokumentation Abhilfe zu schaffen. Damit der Spaß am Spiel nicht sofort getrübt wird, hier das Wichtigste in Kürze: Energiekuppel anklicken – Solargenerator aktivieren (anklikken) – „Resources"-Kuppel anklicken – Produktion starten. Im „Research"-Bereich MK II-Generator erforschen lassen. Zwischendurch immer das Zeiticon anklicken, um weiterzukommen. Nach wenigen Tagen ist die Forschung beendet. „Production" wählen und Generator bauen, dann die Energiekuppel aktivieren. MK II-Symbol anklicken – Gracer bauen und zu den Asteroiden schikken. Wochen später wird ein Asteroid gefunden, und hier sollten Sie alleine weitermachen...

Hat man erst einmal die Grundidee des Programmes verstanden, kann man bestimmte Vorhaben und Ereignissee besser umsetzen bzw. abschätzen. Das Wesentliche ist nun erklärt, den Rest findet man früher oder später selbst heraus. Zur Bewertung des Spieles: Die Grafik des Programmes ist gut, es gibt Actionsequenzen à la *Elite*, wenngleich auch weniger aufwendig programmiert. Die Handhabung ist dank Maus und Icons einfach. Alles kann schnell gesichtet und analysiert werden. Die Technik-Strategie-Seite des Programmes ist ebenfalls gut gelungen. Alles ist sehr logisch aufgebaut, und man braucht viel strategisches Geschick, um hier zu bestehen. Der Spielwert ist allerdings eine Sache für sich. Hat man das Spiel erst einmal gelöst, wiederholt sich alles bei einem Neubeginn. Lediglich ein Erfolgsbarometer (in Prozentangabe) gibt einen Anreiz, es nochmal zu versuchen. Zwar sind die Möglichkeiten und Alternativen groß, aber die Luft ist schon ein wenig raus. Jedoch braucht man schon ein Weilchen, bis man das Spiel gelöst hat.

*U.W./NMA*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **10** |
| **Handhabung** | **9** |
| **Technik/Strategie** | **10** |
| **Spielwert** | **8** |
| **Preis/Leistung** | **6** |



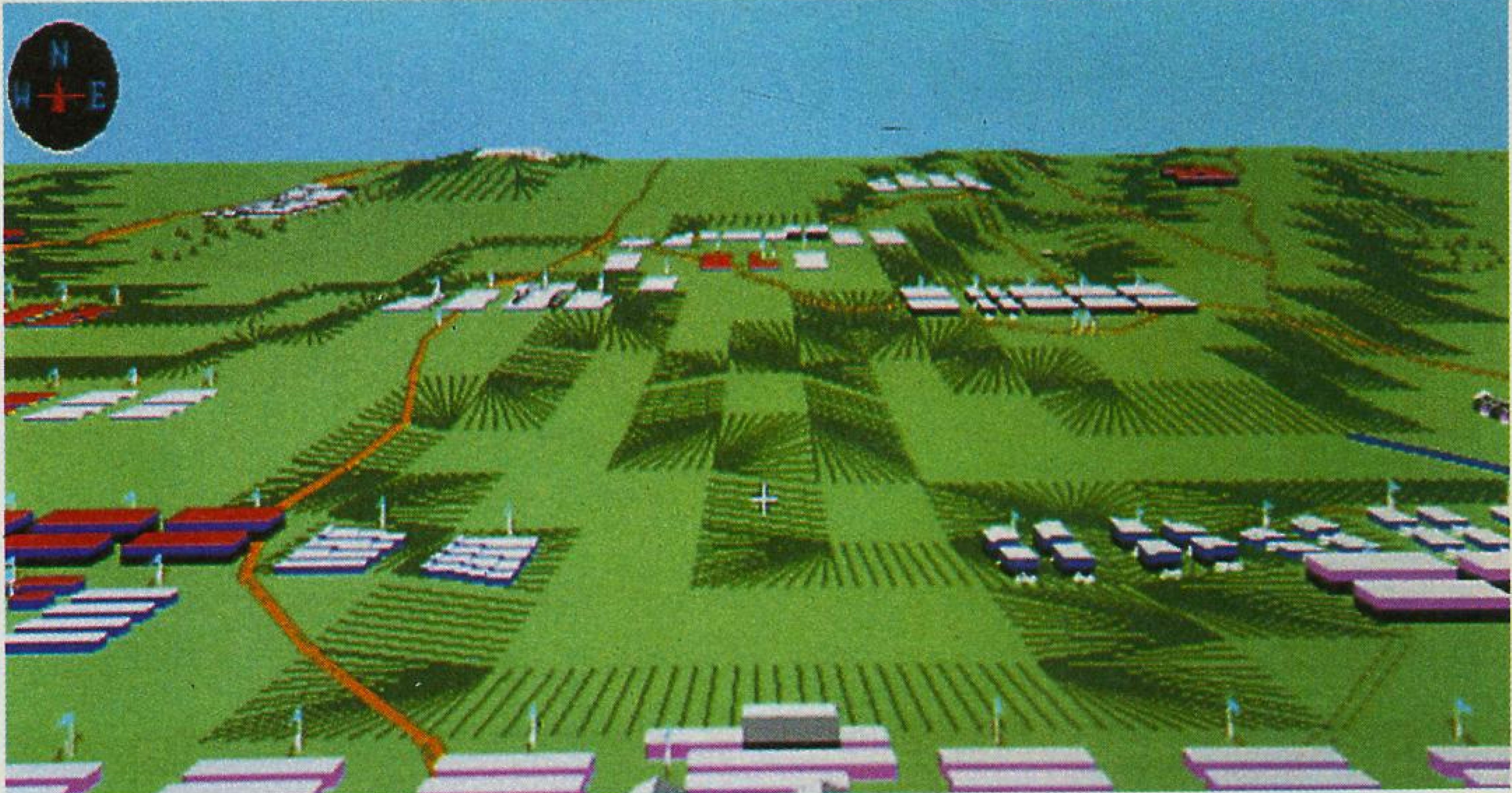

*... in hundert Jahren leben?*

# Schlachtfeld Monitor

**Programm:** Waterloo, **System:** PC, **Preis:** ca. 65,– DM, **Hersteller:** PSS, Coventry, England, **Muster von:** 18.

Kurz vor Redaktionsschluß erhielten wir noch schnell ein Programm namens **WATERLOO** von **PSS** für den PC herübergeschickt. Da wir unseren Lesern keine Informationen vorenthalten wollen, sah ich mir das Programm auf dem AT mit einer EGA-Karte noch an und schildere so meine ersten Eindrücke.

Wer Waterloo hört, denkt an Feldherren wie Napoleon und Wellington, Pulverdampf und donnernde Kanonen. Hier wurde damals eine entscheidende Schlacht ausgetragen, und heute kann der geschichtsgeile, pardon: geschichtsinteressierte PC-Besitzer diese Schlacht nachspielen. Natürlich mit Grafik (EGA oder CGA) und hübschem Szenario. Regimenter wollen verschoben und Kanonen postiert werden, alles natürlich mit dem Ziel, die Schlacht zu gewinnen. Geschichtliche Vorkenntnisse sind dabei sicher vorteilhaft, dann weiß man schon zur Hälfte, welcher Feldherr was wie angestellt hat (und welche Folgen das hatte). Hin und wieder gibt es auch wechselnde Grafiksequenzen, die die Folgen der Aktionen des Spielers aufzeigen.

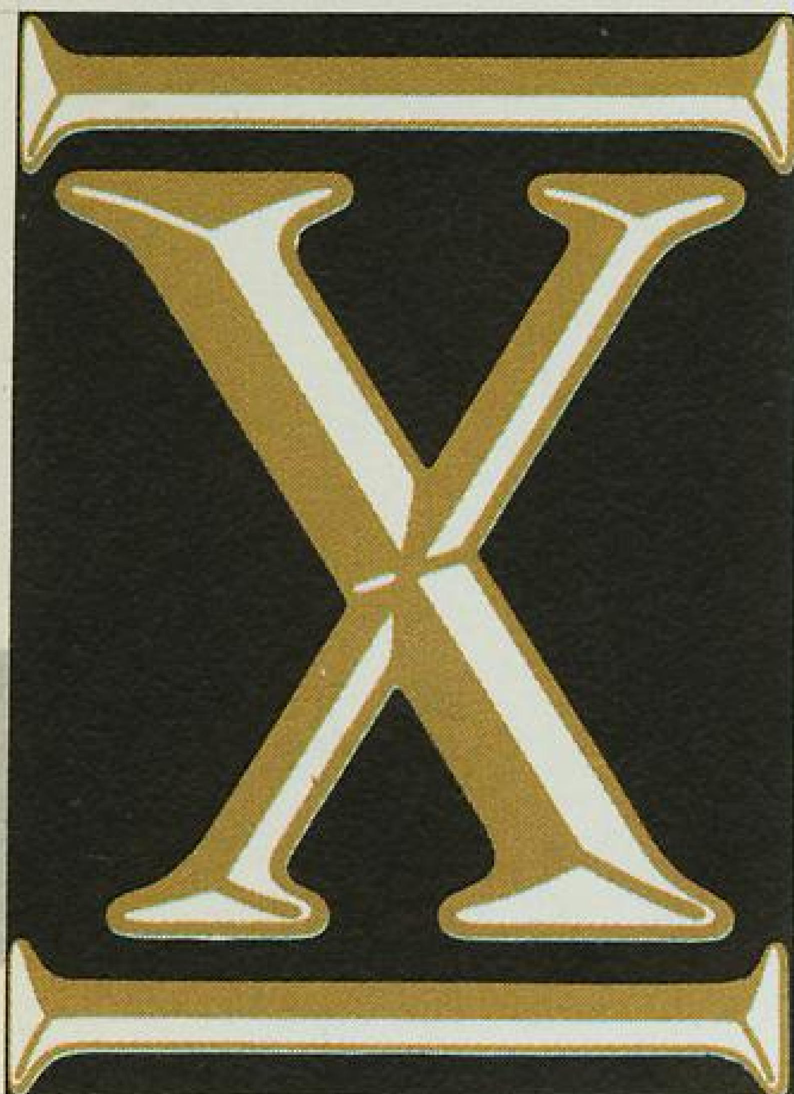



*Wie wird die Schlacht diesmal enden? Foto: IBM*

Insgesamt macht das Programm einen sehr komplexen Eindruck und wird sicher auch noch längere Zeit interessant bleiben, da der Spieler jedesmal mit anderen Taktiken versuchen kann, die Schlacht von Waterloo zu gewinnen. Der erste Eindruck, den dieses Strategiespiel hinterließ, war gar kein schlechter. Man hat doch allerhand Möglichkeiten, wie z.B. gegen einen zweiten Mitspieler. Der Computer kann auch beide Spieler übernehmen. Dann kann man sich in Ruhe seine Spielzüge ansehen. Insgesamt ist WATERLOO ein anständiges Programm, das man den Strategiefans durchaus empfehlen kann. „Ich wünschte, es wird Nacht, und die Preußen kämen!" (Da war doch so etwas, oder?) *NMA*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Handhabung** | 7 |
| **Technik/Strategie** | 7 |
| **Spielwert** | 8 |
| **Preis/Leistung** | 8 |

# Stürzevoll!



**Programm:** Colossus Chess X, **System:** Amiga (getestet), ST (nur kurz probegespielt), **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** CDS, **Muster von:** CDS, Doncaster, England.

Tragisch aber wahr: Obwohl **COLOSSUS CHESS X** zu den besten Schachprogrammen für Homecomputer gehört, hat es einen eklatanten Mangel: Es stürzt, empfindlich, wie es bei all den implizierten Features wohl auch sein muß, immer wieder mal vom Screen in die Tiefen des Gurulandes hinab.

Vielleicht erinnern Sie sich noch an den Blickpunkt zu COLOSSUS CHESS 10 auf dem Atari ST, seinerzeit im Hefte 11/1988, verfaßt von selbiger Autorin, die auch heute diese Zeilen schreibt.

Von damals bis heute gibt es eigentlich nur einen wichtigen Ergänzungpunkt zu bemerken: Die Amiga-Version ist soeben erschienen, die Atari-ST-Version in ganzer Vollständigkeit tummelt sich schon seit einiger Zeit auf dem Markte. Letztere verlor übrigens in einem kleinen Privatturnier gegen den bisher noch unbesiegten *PSION-ST.*

Schon die ST-Version von COLOSSUS zeigte Absturzgefährdung. Die Amiga-Version, obwohl in Spielstärke und Features dieser in nichts nachstehend, gab sich dabei aber noch empfindlicher. Ein Mausklick zur falschen Zeit am falschen Ort, und schon versank Colossus in einer für ein Schachprogramm wohl einzigartigen Meditation. Wiewohl es sich beeilte, sich schnellstens wieder einzuladen – die soeben gespielte Partie dürfte der Nachwelt und vor allem dem menschlichen Gegenüber des Blechkameraden für immer verlorengegangen sein. Ausgesprochen ärgerlich, und vor allem mit 70 DM dann doch etwas teuer.

Doch wer sich zurückhalten kann, und nicht versucht, während der Amiga nachdenkt oder sontwas macht, die Maus zu benutzen und an der Menüleiste etwas einzustellen, der kann an COLOSSUS 10 ob seiner Stärken duchaus seine Freude haben. Was bietet COLOSSUS CHESS 10 auf dem Amigga/ST: Die umfangreichste Eröffnungbibliothek, die ein Schachprogramm bis dato aufweisen kann (editierbar!).

Zudem lernt es aus seinen Partien! Diverse Begleiterscheinungen wie Beeps, Sprachausgabe oder klassische Musik zur Untermalung der Partie (Gounod: „Ave Maria", Beethoven: „Mondschein-Sonate", Debussy: „Claire de Lune" oder Chopin: „Prelude Nr. 28).

Außerdem kann man COLOSSUS CHESS 10 anweisen, auf Verlust, auf Sieg oder „gleichstark" zu spielen, nur eine bestimmte Zeit zum Überlegen zu haben, Blitzschach oder „Turnier" zu spielen. Natürlich fehlen auch Optionen wie „Zug zurücknehmen", „Zugvorschlag", das Behandeln einzelner Problemstellungen, verschiedene Brettperspektiven und diverse Figurensätze nicht. Und das Ganze gibt's auch noch in Deutsch.

Schachspielerisch konnte COLOSSUS CHESS X überzeugen. Schade nur, daß das Programm auf Mausklicks, während es rechnete, so intolerant reagiert.

Da die Züge auch in der üblichen Notation per Tastatur eingegeben werden können, sollte man vielleicht diese, unbequemere Art der Mauseingabe vorziehen. Die „Absturzgefahr" wird dadurch verringert. Ansonsten gilt: Finger von der Maus, wenn Kamerad Computer rechnet. Weil's besser ist!

Wem das alles nichts ausmacht, der ist allerdings mit COLOSSUS CHESS X gut beraten. Ob Sie nun die 70 DM für ein gutes, aber empfindliches Programm hinblättern wollen, müssen Sie nun selbst entscheiden.

Mir bleibt nur noch, Ihnen eine interessante Partie zu wünschen. Möge der Bessere gewinnen.

*Martina Strack*




*Spielstark und „lernfähig": Colossus, die zehnte.*
*Foto: (Amiga)*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **8** |
| **Handhabung** | **2** |
| **(wg. Absturz)** | |
| **Technik/Strategie** | **12** |
| **Spielwert** | **5** |
| **(wg. Absturz)** | |
| **Preis/Leistung** | **7** |
| **(wg. Absturz)** | |

## BACKGAMMON

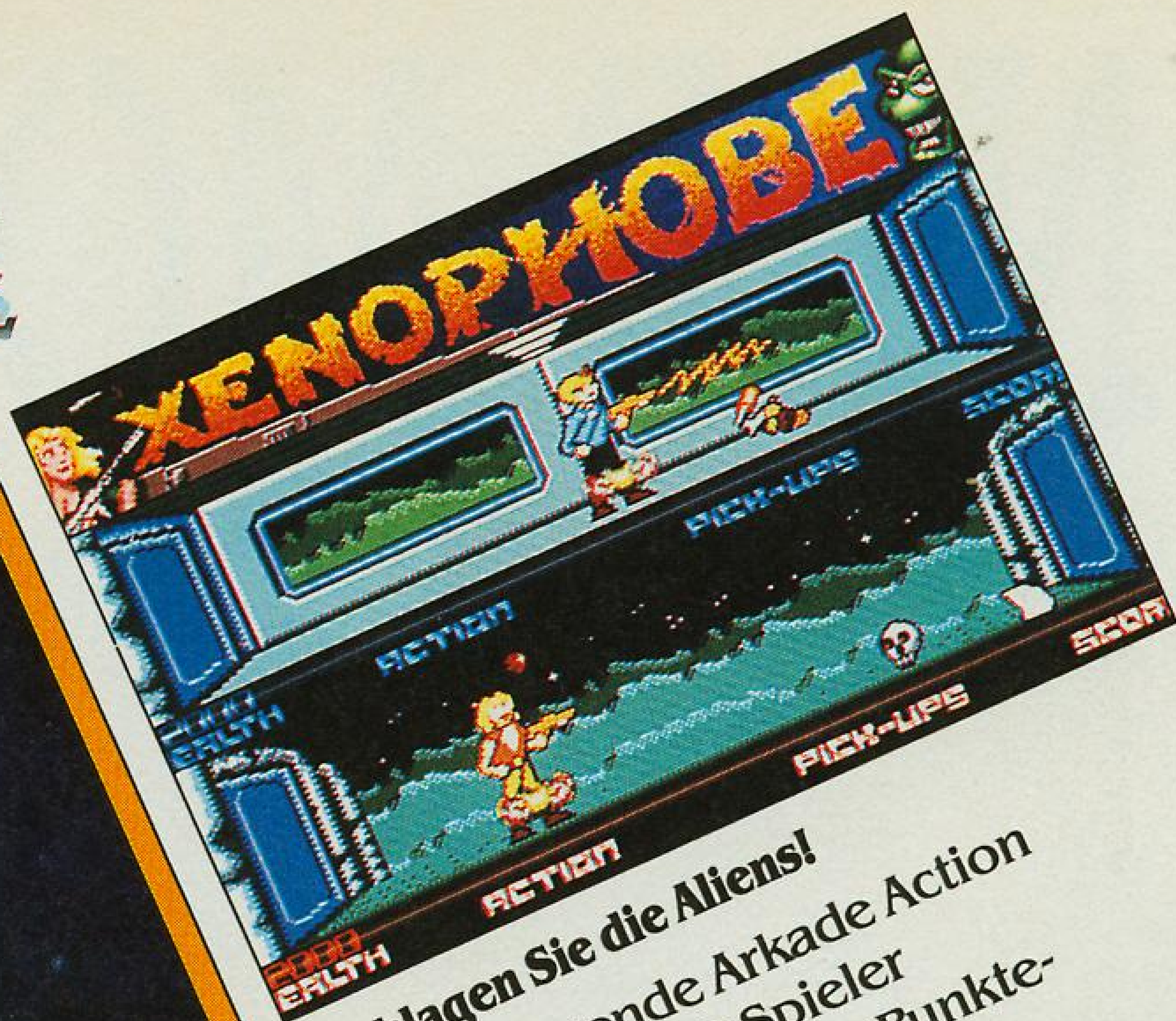
**Programm:** Backgammon Master, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, Dunantstr. 53, 5030 Hürth.

Eines der beliebtesten Brettspiele hat die Firma **ATLANTIS** für den Amiga umgesetzt. Bei **BACKGAMMON MASTER** versuchen zwei Spieler (wobei eine Partei vom Computer übernommen wird), auf einem mit 24 „Zungen" versehenen Spielbrett ihre nach einem bestimmten Muster angeordneten 15 Spielsteine in die jeweils entgegengesetzte Richtung zu bewegen. Die Fortbewegung erfolgt entsprechend der Augenzahl, die auf den beiden computergesteuerten Würfeln erscheint.
Ein Spieler beginnt rechts oben, der andere rechts unten. Der erste Spieler hat also dort sein Ziel erreicht, wo der andere begonnen hat. Das Programm bietet folgende Einstellungen, die alle per Maus eingeleitet werden können: Zwei einstellbare Spielstufen, Laden und Speichern von Partien so wie fünf farblich verschieden abgestufte Spielbretter. Überdies kann man während des Spiels die Seiten wechseln oder sich vom Computer Tips für den nächsten Spielzug geben lassen. Auch eine Zugzurücknahme ist möglich, und der Ausdruck der Zugfolge wurde ebenfalls berücksichtigt.
Die Grafik ist übersichtlich, und die Farben sind gut abgestuft. Die Rechengeschwindigkeit des Computers bei seinen eigenen Zügen ist erstaunlich hoch. Im Test stellte sich heraus, daß der Computer in der „Professional"-Spielstufe ein sehr starker Gegner ist. Einziger gravierender Nachteil des Programms ist in meinen Augen, daß auf den Zwei-Spieler-Modus verzichtet wurde. Ansonsten ist BACKGAMMON MASTER ein rundum zufriedenstellendes Programm, das sich Freunde von Strategiespielen nicht entgehen lassen sollten. *U.W.*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **8** |
| **Handhabung** | **8** |
| **Technik/Strategie** | **9** |
| **Spielwert** | **8** |
| **Preis/Leistung** | **8** |




# MicroStyle







**Schlagen Sie die Aliens!**

- Aufregende Arkade Action
- Für 1 oder 2 Spieler
- Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
- Separate Joystick Kontrolle erhältlich
- Superbe 'Sound'-Effekte

Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.






**Eine herausfordernde Motorrad-Simulation**

- Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
- Realistische Kontrollen
- Digitalisiertes Motorgeräusch
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade
- Berühmte Rennstrecken
- Championship Punkte System

Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compartible.

**Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235**

Adventure Corner

# TUNER-MONSTER UND KULTISTEN

**Programm:** Kult, **System:** Atari ST, Amiga (beide getestet), PC, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Exxos, Frankreich, **Muster von:** Bomico, Frankurt.

Tja, wie fange ich am besten an? **KULT** ist ein Grafik-Adventure mit einer höchst bizarren und merkwürdigen Story. Durch ein Katastrophe, die im allgemeinen mit „Der Brand" bezeichnet wird, entstehen in ferner Zukunft drei Rassen von Intelligenzen auf der Erde. Die „Normalen", die „Tuner" und die „Protozorqs". Bei den „Normalen" und den „Tunern" handelt es sich um Menschen, bei den „Protozorqs" um eine Reptilien-Rasse. Die Tuner herrschen aufgrund ihrer übernatürlichen Fähigkeiten (PSY-Power) mittels des „Tuner-Nezverks" (soll wohl Netzwerk bedeuten) über die „Normalen", die auch so sind, wie ihr Name es sagt: normal nämlich. Die Protozorqs leben in einem Berg in einem Tempel (der Tempel der fliegenden Untertassen) und huldigen dem Kult des Zorq. Dieser Zorq kam vor langer Zeit auf die Erde zu den Protozorqs und versuchte, eine neue Rasse zu gründen. Was bis zu einen gewissen Punkt auch funktionierte. Doch das neu geborene Volk schlüpfte aus den Eiern, fiel über die Mutter her und fraß sie auf. Danach frassen sie sich gegenseitig. Zorq verließ die Erde, um eine sogenannte „Componente" zu holen, die er brauchte, um das neue Volk doch noch zu züchten. Am Tag seiner Wiederkehr sollten dann alle Offas (so werden die Menschen genannt) „zerquetscht" werden. Doch lange Zeit kehrte Zorq nicht zurück, bis heute! So, das sind in etwa die wichtigen Einzelheiten der Story des **EXXOS**-Games, den Rest davon kann man sich schenken, er tut nichts zur Sache.



*Der Ring der Prüfungen*



*Ein Protozorq – sehr gefährlich*

***»EXXOS hat wieder zugeschlagen! KULT ist ein Grafik-Adventure, das Seinesgleichen sucht!«***

Der Spieler übernimmt die Rolle von Raven, einem jungen Tuner, der mit seiner Freundin Sai-Fai durch die Lande zieht. Da Tuner beim Volk nicht gerade beliebt sind, tun sie das inkognito. Doch dann beobachten sie ein Massaker, das die Protozoqs unter den Menschen anrichten und tun etwas, was Tuner sonst nicht tun: sie helfen dem Volk und töten viele der Angreifer. Doch Sai-Fai wird gefangen und in den Tempel gebracht. Damit dürfte dann die Aufgabe klar sein: In den Tempel eindringen, Sai-Fai retten und die Protozoqs aufhalten.

Das Spiel beginnt, nachdem Raven sich hat fangen lassen, um in den Tempel zu gelangen. Ihm kommt die Ehre zuteil, an den Prüfungen des Meisters teilzunehmen, um ein Divo, ein



*Auch wenn's da steht: Man muß den Dolch nehmen.*

Botschafter des provisorischen Gottes Deilos, zu werden. Nur Divos dürfen in den oberen Teil des Tempels – und da will man ja hin. Fünf Aufgaben müssen gelöst werden. Dazu sind Kammern zu betreten, die um den „Ring“ herum angelegt sind. Innerhalb der Kammern warten dann die Aufgaben. Um diese Aufgaben lösen zu können, werden verschiedene Gegenstände benötigt. Einen Gegenstand bekommt man zu Beginn vom Meister selbst. Den Rest muß man mit anderen Aspiranten tauschen. Es ist aber auch möglich, einen Aspiranten zu töten, um an dessen Gegenstände heranzukommen. Manchmal findet sich so auch ein Schädel, der wichtig ist. Für jede gelöste Aufgabe erhält man einen Schädel, dem man beim „Changer“ abgeben muß. Jedesmal, wenn ein Schädel abgegeben wird, kann bei einem holografischen Spiel ein Gegenstand gewonnen werden (sieht vielleicht jemand ab un zu die Sendung „Pronto Salvatore“ auf RTL?). Hat man alle fünf Schädel, so wird Raven zum Divo und darf am Protozoq im Ring vorbei durch den „Gang der Treuen“ in den oberen Teil. Dazu gleich ein Tip: Man muß nicht unbedingt die Rätsel lösen, um in den oberen Teil zu gelangen. Verpaßt dem Wächter am Gang mal einen „Hirnwischer“ (PSY-Power) und klickt dann die Tür an, schon ist man weiter!




*Keine Angst, das Monster ist aus Stein.*




*Hier geht's los – das Anfangsbild.*



*Durch diese hohle Gasse muß er gehen . . .*

Ist der obere Teil erst mal betreten, so sollte man sich von allen Wachstuben und Vorzimmern fernhalten, da dort immer Protozorqs sind, die den Spieler sonst töten. Auf keinen Fall darf der Anweisung des Meisters gefolgt werden, nach dem Absolvieren der Prüfungen den Raum der Träume zu betreten, dort wird man nämlich mit Weihrauch betäubt und anschließend ziemlich blutig geopfert. An dieser Stelle ist die einzige Möglichkeit weiterzukommen die, dem Wächter an der Passage einen Hirnwischer zu verpassen und anschließend diesen Durchgang zu benutzen. Äußerste Vorsicht ist beim Raum „Befriedigung der Mächte“ geboten, denn dort wird man Zeuge einer Opfer-Zeremonie, die von Saura, der Hohepriesterin durchgeführt wird. Bei ihr handelt es sich um niemand anderen als Sai-Fai, die geistig irgendwie umgedreht wurde und ihren Freund Raven nicht mehr erkennt. Betritt man diesen Raum doch, so hat man keine andere Wahl als Sai-Fai zu töten, da sie sonst den Spieler tötet. Auch flüchten nützt da nichts, da man dann ein Messer in den Rücken bekommt. Überhaupt ist das Spiel sehr blutrünstig, auf dem Opfer-Altar sieht man das Blut spritzen, getötete Priesterinnen werden von den „Putern“, kleinen Monstern, aufgefressen und der Foetus, ein PSY-Verstärker, der im Hauptquartier der Tuner lebt und mit Raven in telepathischem Kontakt steht, kommentiert sowas auch noch mit den Worten „wie lustig“. Dieser Foetus ist sehr nützlich, da er auch Tips geben kann.

Die gesamte Steuerung des Adventures geschieht über Icons und die Maus und ist sehr einfach zu handhaben. Kommt man mal mit normalen Mitteln nicht weiter, so kann zum PSY-Power gegriffen werden. Doch Vorsicht! Jeder Einsatz von PSY-Power kostet Energie, und die ist begrenzt – keine Energie, kein PSY-Power! Da gibt es Telepathie, die Fähigkeit, Gedanken zu lesen. Oder Solar, womit auch im Dunkeln gesehen werden kann. Sehr nützlich ist auch Telekinese, die es ermöglicht, Dinge auf einige Entfernung zu bewegen. Diese Fähigkeit wird man sehr häufig brauchen. Der Hirnwischer, der Gegner für kurze Zeit verblöden läßt, ist auch sehr effektiv. Der Zonenscanner zeigt manche Dinge, die die Augen nicht erblicken können. Mit „Fliege“ kann man die Wände hoch gehen. Bei Tune in erhält man einen Tip vom Foetus. Die Möglichkeiten, die die jeweilige Situation bietet, sind über mehrere Arten anwählbar. Wenn irgendeine Tätigkeit unmittelbar nötig ist, so erscheint das Gehirn des Tuners mit Knollen dran, die für die jeweilige Idee, die man hat, stehen. Durch Anklicken führt man diese Aktion dann aus. Ansonsten sind immer die normalen Möglichkeiten an der Menü-Leiste anwählbar. Gegenstände lassen sich aufnehmen und benutzen, was aber haupsächlich während der Prüfungen notwendig ist. Nur manchmal lassen sich Gegenstände nicht anwenden, z.B. wenn ein Kampf oder ähnliches vorgegeben wird. So schnappte ich mir beispielsweise ein Seil, um Sai-Fai damit zu fesseln, damit sie erst gar nicht gegen mich kämpft. In der Hoffnung, daß sie wieder normal werden würde, wenn ich sie erst mal hätte. Doch leider funktioniert auch dies nicht. Überhaupt ist einiges etwas unklar. Es ist möglich, aus dem oberen Stockwerk zurückzukehren, um den Meister um ein paar Gegenstände zu erleichtern, einen Weg zurück habe ich aber nicht gefunden. Ich arbeite noch dran. Es scheint jede Menge Räume und Spielmöglichkeiten zu geben, so daß das Spiel einige Zeit spannend bleiben dürfte. Den ersten Teil, die Prüfungen, habe ich recht schnell bewältigt, das weitere Vorgehen jedoch... nun, es stellt mich immer noch vor einige Probleme. Die Firma **EXXOS** hat mit KULT ein gutes Programm geschaffen. Die Grafiken sind erstklassig, und der Sound, hauptsächlich die Geräusche, kann sich hören lassen, und dies vor allem auf dem Amiga. Die Steuerung ist extrem einfach zu handhaben. Insgesamt also ein gelungenes Produkt!

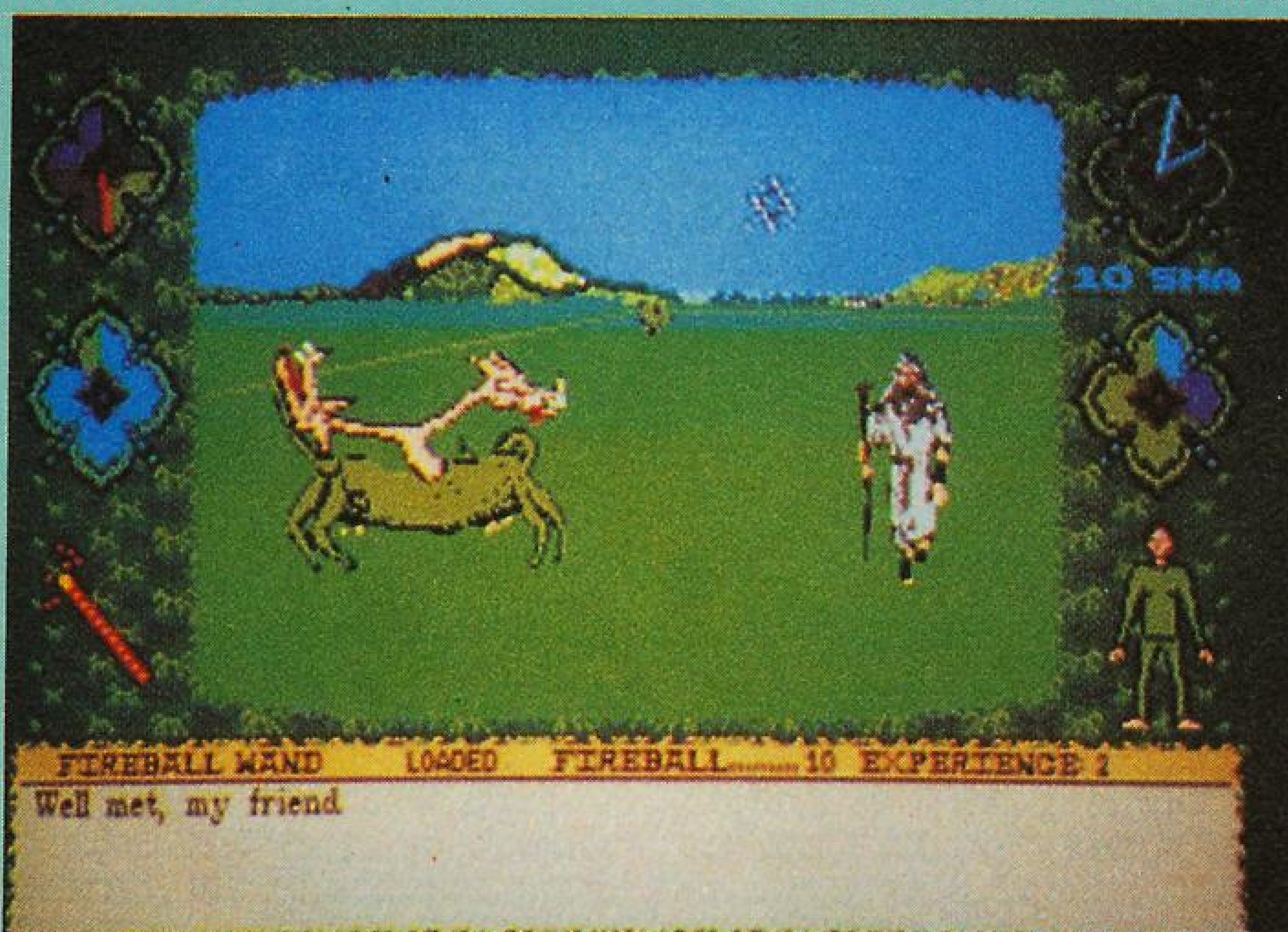
*Ottfried Schmidt*

| **Atari ST/Amiga** | |
|---|---|
| **Grafik** | **11** |
| **Handhabung** | **11** |
| **Vokabular** | **Icons** |
| **Atmosphäre** | **10** |
| **Preis/Leistung** | **10** |

**Programm:** Sleeping Gods Lie, **Preis:** Ca. 75 Mark, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Hersteller:** Empire, Basildon, England, **Muster von:** Entertainment International, England

# Schlummernde Gottheit

Vor noch gar nicht allzulanger Zeit stand **SLEEPING GODS LIE** (siehe auch ASM 6+7/89, Seite 54/55) als Rohversion bei uns im Blickpunkt. Die ersten Eindrücke, die sich bei dem laut Herstellerangaben „halbfertigen" Actionadventure ergaben, waren schon äußerst vielversprechend. Insbesondere die phänomenale Grafik riß mich zu wahren Begeisterungsstürmen hin, die vor allem durch die exzellente 3D-Darstellung und das perfekte Scrolling hervorgerufen wurden. **EMPIRE**, dem Hersteller, durfte man nach den ersten Impressionen einen echten Knaller zutrauen.

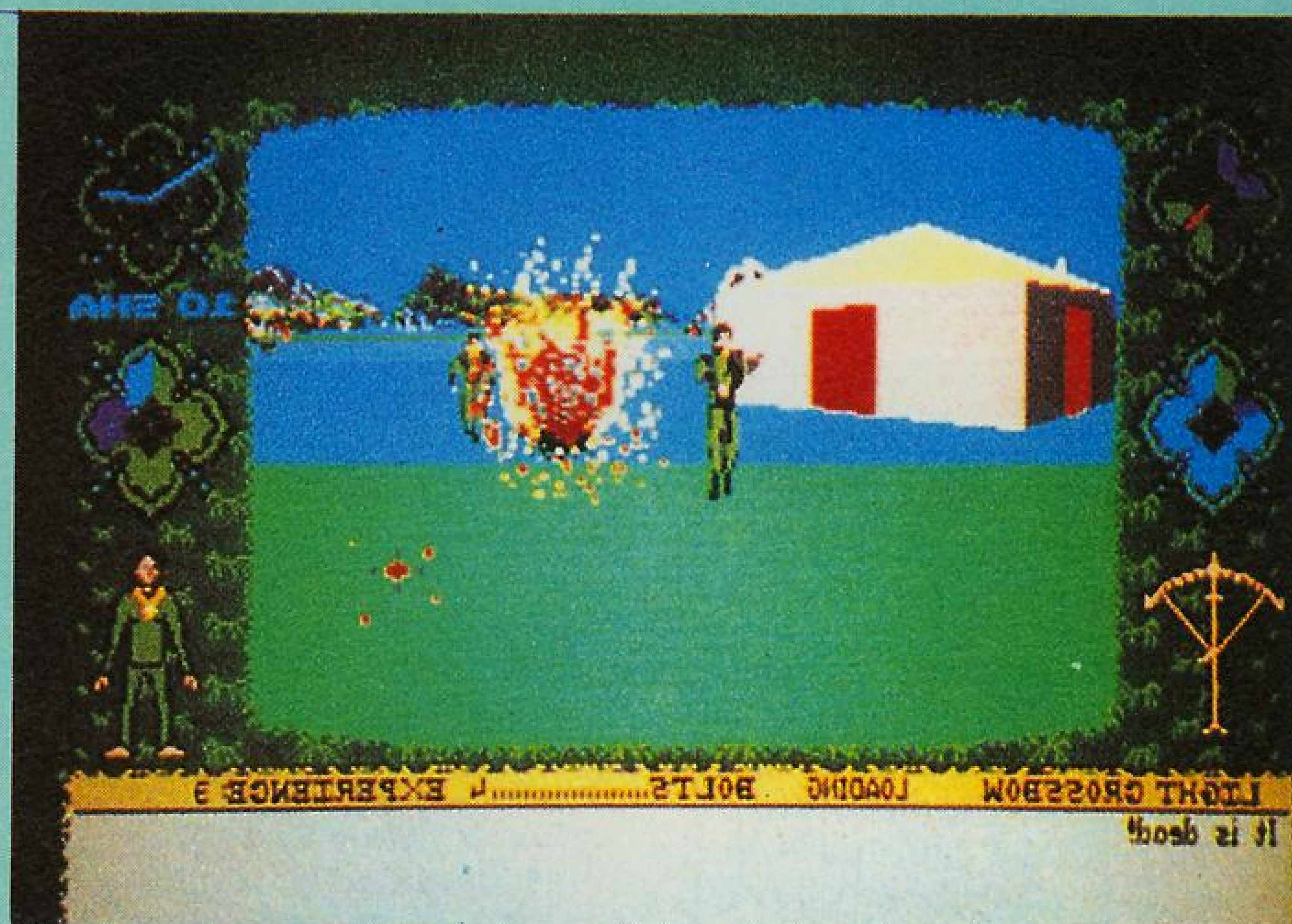



*Phantasiefiguren beherrschen das 3D-Adventure.*

Von der technischen Seite her gab es jedenfalls bei der Vorabversion nahezu überhaupt nichts zu kritisieren, lediglich die spielerische Komponente ließ, was man aber ruhig der Vorabversion zuschreiben durfte, einiges an Spielwitz fehlen. Dies lag gerade daran, daß zu wenig abwechslungreiche Elemente integriert wurden, wodurch das eigentliche Spielgeschehen ziemlich bald langweilig wurde. Bevor ich jetzt aber auf die Neuerungen näher eingehe, möchte ich kurz noch die Spielstory umreißen:

In der Fantasy-Welt Tessera regiert nach langer Friedenszeit wieder ein Regime des Schreckens, angeführt vom bösen Zauberer Archmage. Die einzige Hoffnung, sich der Unterdrücker zu entledigen, verbleibt in dem letzten, noch existierenden Gott, der aber zu allem Unglück in einem fernen Eispalast friedlich vor sich hinschlummert. Der unerschrokkene Abenteuerer, bekannt von zahlreichen anderen Einsätzen, läßt sich einmal mehr breitschlagen, um den beschwerlichen Weg zu bestreiten, der ihn übrigends durch acht Königreiche führen wird ... Wenden wir uns nun aber der Grafik zu, die diesem Game einen besonders schönen Stempel aufdrückt. Den Programmierern von EMPIRE ist es eigentlich sehr gut gelungen, die acht Levels von SLEEPING GODS LIE unterschiedlich zu gestalten. So wird der Abenteuerer nach längerem Spielen auf Einöden stoßen, sich in Eiswüsten vergnügen oder die fruchtbarsten Landstriche durchwandern. Ebenso dürfen natürlich auch nicht Gebirgszonen, Katakomben oder Waldgebiete fehlen, was dem Spiel gleich etwas mehr Farbe verleiht. In puncto grafischer Ausgestaltung bietet sich dem interessierten Auge einiges, denn alle acht Levels weisen ihre eigenen, für sie typischen Merkmale auf. Zwar besteht der größte Teil einer Landschaft aus ebener Fläche, was bei meinem Vorabbericht einer der Kritikpunkte war, doch stößt man neben dem nett gezeichneten Hintergrund, leider eine „Nuance" zu klein geraten, auf allerlei Bäume und Sträucher sowie Häuser, die eine gewisse Abwechslung in die sonst vorhaltende „grafische" Einfarbigkeit bringen. Gewisse Fortschritte sind also zu erkennen, wobei aber von den groß angekündigten 5 (fünf!) Megabyte Grafik nicht allzuviel auf dem Screen erscheint (schluchz...). Hervorragend gelang dagegen wieder die eigentliche Landschaftsdarstellung. Ein 3D-Look pur kombiniert mit einem Scrolling par excellence, einem Scrolling, das an Geschwindigkeit und Feinheit nur schwer zu überbieten sein dürfte; eine solche Kombination jedenfalls läßt beim Betrachter einen realistischen Eindruck entstehen. Kurzum: Gaaanz ausgezeichnet!

Ähnliches gibt es auch vom Spiel an sich zu berichten. Glückerlicherweise konnten sich die Programmierer dazu durchringen, einiges mehr an Charakteren und Gegenständen einzubauen, so daß die ursprünglichen Befürchtungen nicht (ganz) zutrafen.



*Knallharte Animationssequenz* — *Fotos: ST*

Vor allem in Sachen Bewaffnung steht einem eine komplette Palette zur Vefügung, die effektives Kämpfen erlaubt. Eine möglichst gute Ausrüstung ist nämlich eine der Voraussetzungen, um den Kampf gegen überall auflauernde Banditen zu bestehen. Sicherlich hätte noch wesentlich mehr an spielerischen Finessen implementiert werden können, ja sogar müssen. Dennoch ergeben sich auch jetzt schon äußerst prekäre Situationen, die viel Spielwitz und Taktik erforderlich machen. Schließlich gilt es neben dem bloßen Kampf gegen interaktiv agierende Charaktere noch eine Reihe von Rätseln zu lösen und so mehr oder minder große Fortschritte im Spiel zu machen. Ziel und Zweck von SLEEPING GODS LIE ist es also nicht, wie von mir insgeheim befürchtet, möglichst viele Gegner zu eliminieren, sondern durch geistige Höhenflüge zum Ziel zu kommen.

Ich war von dem komplexen und zum Teil sehr schwierigen Spielgeschehen durchaus angetan. All dies wird durch eine nahezu perfekte Grafik, einen spritzigen Sound und eine komfortable Steuerung abgerundet. SLEEPING GODS LIE würde trotz aller positiver Eigenschaften ein weiterer „Face-lift" nicht schlecht tun. Weitere Elemente, weitere neue Feinheiten könnten in den Spielablauf eingebunden werden und ihn nur interessanter werden lassen.

Doch dazu wird es wohl nicht mehr kommen. Schade also, daß das Programmiererteam in der Endphase „zu schnell" fertiggeworden ist. Das neueste EMPIRE-Produkt, ein Vertreter des Actionadventures, logiert dennoch weit über dem gängigen Standard, stellt gewissermaßen sogar etwas Innovatives dar. Zu einem ASM-Hit reicht es aber beileibe nicht. *T. Blum*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 9 |
| **Story** | 8 |
| **Vokabular** | 9 |
| **Atmosphäre** | 8 |
| **Preis/Leistung** | 8 |

# Mystische Grübeleien übers Federvieh

**Programm:** Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Auf dem Planeten Akbar herrscht Friede. Doch die Ruhe ist trügerisch, sie ist die Ruhe vor dem Sturm. Einst gab es nämlich eine Reihe von Göttern, die die Welt schufen und über Akbar herrschten. Doch einer von ihnen, nämlich Ramor, wurde abtrünnig und wandte sich der dunklen Seite zu. Nur mit viel Mühe und vereinten Kräften konnte Ramor von den anderen Göttern in einem Schneckenhaus gefangen und mit einem Bann belegt werden. Doch dieser Bann verliert in genau acht Tagen seine Wirkung, und Mara, die mächtige Zauberin von Akbar, will dies verhindern. Damit dies gelingt, benötigt sie neben dem Zauberspruch noch das Schneckenhaus mit Ramor sowie den „Vogel der Zeit", um den Zauberspruch rechtzeitig ausführen zu können. Sie selbst kann diese Gegenstände nicht holen, und so schickt sie ihre Tochter Pelissa und den tapferen Ritter Bragon los, sie sind **AUF DER SUCHE NACH DEM VOGEL DER ZEIT.**

So beginnt die Geschichte einer der populärsten Fantasy-Comics der letzten Jahre (deutsch im Carlsen-Verlag), eine Geschichte über die Abenteuer einer kleinen Truppe von Verwegenen, die sich aufmachen, eine wundervolle Welt zu retten. Diese Geschichte ist es auch, die **INFOGRAMES** für ihr neuestes Adventure adaptiert hat, damit die eifrigen Comic-Leser selbst die Chance bekommen, in das Geschehen einzugreifen. Der Aufbau des Adventures gleicht dabei exakt dem früher erschienenem *Reisende im Wind*, das ja ebenfalls ein Comic ist und von Infogrames zu einem Adventure umgebaut wurde. So besitzt auch das neueste Werk wieder fantastische Grafiken, die dem Comic in nichts nachstehen und eine tolle, sehr lebendige Atmosphäre schaffen.

Der Spieler benötigt keine Texteingaben, sondern kann alle Handlungen mit dem Mauszeiger vollziehen. So kann man sich auf einer Übersichtskarte einen von sechs Handlungsorten aussuchen, zu denen man reisen möchte. In der entsprechenden Gegend angekommen, wechselt das Bild, und der Spieler kann seine Party, die als roter Punkt dargestellt wird, an einen beliebigen Ort steuern. Geschieht etwas Interessantes während der Reise oder erreicht man Personen oder wichtige Orte, so werden innerhalb der großen Grafik kleinere Grafiken eingeblendet, in denen sich die Handlung vollzieht – ganz wie ein Comic. Leider kann man sich bei diesen kleinen Bilderchen leicht mit den Richtungen vertun, denn statt Himmelsrichtungen zeigt nur die Veränderung des Mauszeigers an, wo man mit den Helden weiterlaufen kann, und zwar nur an bestimmten Stellen der Bildchen. Da die internen Routen allerdings meist nicht allzu komplex sind, fällt dies nur an manchen Stellen negativ ins Gewicht. Nachteiliger ist da schon das recht starre Handlungsschema, das dem Spieler aufgezwungen wird. Zwar kann er durch verschiedene Icons zwischen Pelisse, Bragon und anderen Charakteren agieren, aber zum einen werden „unnütze" Handlungen erst gar nicht ausgeführt, und zum anderen verkommen die bei diesem Spiel sehr wichtigen Gespräche zum Multiple-Choice-Test, denn per Maus muß jeweils eine von mehreren Entscheidungsmöglickeiten ausgewählt werden. Logisch, daß man bei mißlungenem Spielende so oft und so lange knifflige Stellen ausprobieren kann, bis man die richtigen Entscheidungsfolgen durch hat. Schade, daß INFOGRAMES immer noch diesem einfachen Spielprinzip vertraut, denn ansonsten haben sich die Autoren bemüht, die authentischen Rätsel und Abenteuer des Comics bis ins Detail zu übernehmen. Kenner und Fans dieses Comics (zu Letzteren zähle ich mich) wird der Einstieg damit natürlich leichtgemacht, damit aber jeder ins Spiel kommt, gibt Infogrames schon in der Anleitung sehr wichtige Tips und Lösungshilfen.




*Dragon und Pelissa im Grünland.* *Fotos (2): ST*

AUF DER SUCHE NACH DEM VOGEL DER ZEIT macht trotz des einfachen Spielablaufes recht viel Spaß, und dies liegt wohl an der erstklassigen Grafik, den witzigen, deutschen (!) Texten und der tollen Musik. Ja, richtig, der ST wird mit einem ungewöhnlichen, exotischen Sound und vielen passenden Effekten zu den einzelnen Landschaften bedient – als Samples natürlich. Ansonsten hätte ich mir mehr Variablität gewünscht, denn in der vorliegenden Form ist das Spiel zwar nette Unterhaltung, aber nichts, an dem man sich wochen- und nächtelang festbeißen kann.

*Michael Suck*

| | |
|---|---|
| Grafik | 11 |
| Sound | 10 |
| Story | 9 |
| Atmosphäre | 8 |
| Preis/Leistung | 8 |



# Auf ein Neues in gewohnter Manier

**Programm:** Deja Vu II – Lost in Las Vegas, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, Apple Macintosh, Apple IIGS, IBM PC, **Preis:** Amiga ca. 85 Mark (die Preise für die anderen Systeme lagen bei Redaktionsschluß noch nicht vor), **Hersteller:** Icom Simulations/Mindscape, USA, **Muster von:** 7/21 Hamburger Software-Laden, Tel.: (040) 4204621.

Ein Déjá Vu nennt man das unbestimmte Gefühl, eine Situation, einen Vorfall, eine Albfolge von Geschehnissen bereits einmal erlebt zu haben. Ähnlich ergeht es dem Spieler, nachdem er **MINDSCAPE's** neues Adventure, **DEJA VU II – Lost in Las Vegas**, in seinen Rechner eingeladen hat. Das-Gefühl, das Programm schon einmal gesehen zu haben, hat in diesem Falle jedoch seinen guten Grund; die Erklärung ist schnell gefunden, denn wir haben es mit dem direkten Nachfolger eines Werkes zu tun, das vor gut zwei Jahren bei den Adventure-Freunden für Aufsehen sorgte.

Langer Rede kurzer Sinn: Mit DEJA VU II legt MINDSCAPE ein Programm vvor, daß nicht nur mit demselben Aufbau aufwartet, sondern auch ähnlich spannend abläuft wie sein Vorgänger.

Allerdings können die einstmals guten Grafiken dem heutigen Standard nicht mehr ganz gerecht werden, und auch die Story wie der Spielablauf insgesamt können – zumindest mich – heute nicht mehr ganz so fesseln, wie dies seinerzeit dem Erstlingswerk gelang. Dies umso mehr, als ich mich in der Zwischenzeit mit *Uninvited* und *Shadowgate*, ebenfalls aus der MINDSCAPE-Schmiede und mitt identischem Aufbau, Stunde um Stunde beschäftigte.

Doch es wird Zeit, einen Blick auf die Story zu werfen. Der Spieler schlüpft in die Haut des Theodore „Ace" Harding, Ex-Boxer seines Zeichens, und erregt durch die unausbleiblichen Fügungen des Schicksals die Aufmerksamkeit eines Las-Vegas-Gangsters. Dieser trägt ihm auf, 112.000 Dollar wiederzufinden, die irgendwo in der Stadt verlorengegangen sind. Anderfalls werde Ace von einem Handlanger des Gangsters, der ihn fortan beschattet, einen Kopf kürzer gemacht.

Das Spiel beginnt in einem Badezimmer des Rolling Dice, eines Hotels und Casinos. An einem Nagel an der Tür hängen ein Trenchcoat, in dem außer einer leeren Zigarettenschachtel nichts zu finden ist, und eine Hose. Ein Blick in selbige lohnt sich schon eher, denn hier entdeckt man eine Brieftasche (in ihr 12 Bucks in Scheinen und eine Viertel-Dollar-Münze, zwei Zeitungsausschnitte und einen Führerschein) sowie den Schlüssel zum Hotelzimmer. Dorthin führt uns unser Weg vom Badezimmer aus, und wir werden auch hier wieder fündig. Ein Eisenbahnfahrplan, eine Notiz von T.M. an Stogie, eine Zigarrenbauchbinde und eine Bibel wandern ins Inventory. Nun gehen wir hinaus in den Flur, betrete den Fahrstuhl und klappern alle Etagen des Hotels ab. Da sich jedoch in keinem Stockwerk die Türen öffnen lassen, fahren wir hinab ins Erdgeschoß und besuchen das Casino. Wir kommen an einem Schalter vorbei, hinter ihm ein Mädel steht, das uns nicht sonderlich viel Aufmerksamkeit schenkt. In den nächsten Räumen treffen wir Croupiers, die uns zu einer Runde Black Jack einladen. Meine Versuche, hier etwas Geld zu gewinnen, blieben jedoch bislang ohne Erfolg. Dieser war mir übrigens auch nicht an den Einarmigen Banditen beschert, in die ich meinen Viertel-Dolllar einwarf.

Verläßt man das Casino, so gelangt man auf eine Straße, die nach rechts und links weiterführt. Rechts des Casinos befindet sich der Bahnhof. Geht man weiter, so kommt man in die Wüste, die ja Las Vegas ringsherum einsäumt. Hier ist natürlich größte Vorsicht angesagt, denn schnell verirrt man sich oder trifft auf giftige Klapperschlangen. Eins ist so tödlich wie das andere, also heißt es aufpassen!

Soviel zu dem, was ich bisher herausgefunden und beachtet habe. Jetzt noch ein paar Worte zur Bedienung des Programms, die, bis auf wenige Ausnahmen, ausschließlich über Icons erfolgt. Den überwiegenden Teil des Bildschirms nimmt das Grafik-Window ein, am unteren Rand befindet sich das Textfeld; die hier ausgegebenen Informationen sollte man genauestens verfolgen. Rechts neben dem Grafikfenster befindet sich das Inventory. Will man Gegenstände aufnehmen, so klickt man sie mit der Maus an und „zieht" sie vom Grafik-Window hinüber ins Inventory. In der oberen rechten Ecke schließlich ist das Kommando-Window untergebracht. Mit seinen acht Befehlen scheinen die Möglichkeiten recht begrenzt zu sein; da man jedoch die Kommandos miteinander verknüpfen kann, reicht das Angebot auch für komplexere Aktionen völlig aus.

Damit wäre das Wesentliche zu DEJA VU II eigentlich gesagt. Ihr werdet verstehen, daß ich zu einem Spiel wie diesem nicht gleich mit einer Komplettlösung aufwarten kann, zumal mir das Programm erst kurz vor Redaktionsschluß auf den Tisch flatterte. Und schließlich wollt Ihr diese Sache ja wohl auch selbst erledigen, oder? Sicherlich wird aber das Adventure ab demnächst den „Secret Service" noch für eine Weile beschäftigen. Das spricht für ein ausgefeiltes Game mit durchdachtem Konzept und einem Schwierigkeitsgrad, der auch Profis auf eine harte Probe stellt. Zu den Grafiken habe ich bereits das Wichtigste gesagt: Sie sind eben nicht mehr von derselben Brillanz, die sie noch vor zwei Jahren auszeichnete. Allerdings können die Grafiken bei einem guten Adventure auch immer nur die Funktion haben, eine logische Story in Verbindung mit einem vernünftigen Parser optisch aufzulokkern. Dies ist MINDSCAPE in jedem Falle gelungen, so daß auch mit DEJA VU II wieder ein empfehlenswertes Produkt entstanden ist.

*Bernd Zimmermann*




*Witzige Kommentare sorgen für Stimmung! Fotos (2): Amiga*




*Pink ist in – auch bei DEJA VU II*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **8** |
| **Story** | **9** |
| **Atmosphäre** | **9** |
| **Vokabular** | **Icons** |
| **Preis/Leistung** | **9** |

# Durchlebte Nächte

**Oh, wie surreal! Ich fledderte Leichen, bekam es mit 'ner Hexe, Teufeln und Vampiren zu tun, zusammen mit einem Zimmermann (Bernd), und es erging uns nicht schlecht. Zwanzig Pennies in einer durchnittlichen Nacht, wobei wir die Nachmittage einspannten und die Morgendämmerung betrogen, so machten wir unseren Test in dem Dörfchen Tynham Cross. Um uns eine weitere Tasse Kaffee und 'nen Becher voll Perrier zu holen, ging ich (im Geiste) zu Mr. Jones's Pub, wo die mysteriöse Geschichte begann. Dort saß er nun, der bedauernswerte Mr. Blandford, der innerhalb der kommenden drei Minuten seinem Schicksal begegnen würde. Von Garagenbesitzer Mason überfahren wurde Jimmy, wie man ihn nannte; eliminiert, damit er dem User die dämonische Story der leidgeprüften Gemeinde nicht mehr preisgeben durfte. Bernd und ich (Manfred) machten uns dennoch daran, dem Geheimnis der H.-P.-Lovecraft-ähnlichen Adventure-Geschichte nachzugehen; ein Test, der uns insgesamt acht Arbeitstage kostete – der längste Test der ASM-Geschichte!**
**Was dabei herauskam, sind ein Test, eine Kopfnuß, eine Geschichte und 5 Seiten Bleiwüste, durch die Ihr Euch hindurchschmöckern dürft.**

**Programm:** Personal Nightmare, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut; Amiga drei und ST fünf Disketten!), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Horrorsoft, Newcastle, England, **Muster von:** Tyne Soft, England, 7 / 13 / 15.

Im folgenden werden wir (Bernd und Manfred) Punkt für Punkt **HORROSOFT's** erstes Grafik-total-Adventure **PERSONAL NIGHTMARE** auseinanderpflücken. Altmeister **Michael Woodroffe** versucht in Zusammenarbeit mit seinem Team (*Adventure Soft*) ein Comeback, nachdem er besonders 1984, 85 und 86 mit irren Adventures und hervorragenden Parsern brillieren konnte.
Beginnen wird Manfred:
**Getting started:** PERSONAL NIGHTMARE ist ein Grafik-Adventure für Amiga & ST. Es zeichnet sich durch eine wirklich gute Story aus, während der Parser etwas dünn (aber, wie ich meine, ausreichend) ist. Man hätte einiges mehr von Michael Woodroffe und seinem Team erwarten dürfen, hat man doch solch excellente Adventures wie *Robin of Sherwood* oder *Gremlins* vor Augen. Die „FIND"-Option wurde durch das visuelle „Room" ersetzt oder die für Michael typische Verbenvielfalt außen vor gelassen. Schade drum! Das Adventure wird sowohl über die Maus und Icons als auch über die Tastatur gespielt. Im Verlaufe des Games begegnet man Personen, die man befragen kann, aber nicht unbedingt „anhauen" sollte: Zeitverlust! Das Laden der einzelnen Szenerien und Orte ist ziemlich langatmig, sowohl bei Amiga als auch auf dem ST. Die Disc 1 zeigt uns bei beiden Rechnern die Anfangs-Sequenz, worin sich der Teufel sein „wichtigstes Opfer", den Dorfpfarrer, holt. Danach sind bei beiden Versionen nur noch die „Letztdisketten" zu beachten (bei Amiga die dritte; bei ST die fünfte), da die immer ein besonderes Ereignis ankündigen und beinhalten. Näheres dazu später. Wichtig: Man **muß** eine formatierte Diskette zur Hand haben, um wichtige Spielstände abzuspeichern; in diesem Fall trifft das englische Wort „save" besser zu. File-Namen können frei gewählt werden; bereits bestehende identische Namen werden überschrieben.
**Die Anleitung:** Das beiliegende Manual (in Deutsch) erläutert uns die Ausgangssituation, in der wir uns befinden. Die handelnden Personen sind dargestellt, ihre Namen und Funktionen werden bekanntgegeben. Wir finden desweiteren auch einen Plan des Dörfchens „Tynham Cross", das aus einer kleinen High Street mit insgesamt zehn Gebäuden besteht. Diese sind auf der einen Seite: Rose Cottage (gehört Peter Mason, dem Tankstellenbesitzer), Dog & Duck (der Pub des Ehepaars Jones; dort haben wir ein Zimmer), Garage (Tankstelle & Werkstatt von Peter Mason), Registry Office (Mr. Roberts ist der örtliche Standesbeamte), Post Office (natürlich staatlich; eine freundliche junge Dame bedient uns hier) und das Ivy Cottage (das Haus der Blandfords). Gegenüber liegt das alte Manor (Landsitz der Donaldsons), angrenzend die Vicarage (Pfarrhaus unserer Eltern), die Church (recht merkwürdiger Platz; doch „lassen wir die Kirche im Dorf"!) sowie Honeysuckle Cottage (Heimstatt der „örtlichen" Hexe).
Der Spieler selbst hat keinen Namen; auch die Eltern werden nur als Mutter und Vater bezeichnet. Die handelnden Personen sind: Der Spieler selbst; Mr. und Mrs. Jones (Mr. Jones führt den Pub Dock & Duck schon seit 20 Jahren); Peter Mason (Besitzer der Tankstelle und der Rose Cottage; Letzteres erfährt man erst später); Tony Donaldson (Untermieter im Pub); Michael Williams (ein Stadtmensch, der erst vor kurzem zuzog); Sergeant Jefferson (Ortspolizist); Mr. Roberts (der Notar und Standesbeamte), Jimmy Blandford (Fotograf und erstes Opfer des Mysteriums) sowie seine bezaubernde Gattin Susan (wohnen beide im Ivy Cottage).
Die negative Seite der Medaille (Anleitung): Es fehlt der Hinweis, daß dieses Adventure nach maximal fünf Tagen „Ortszeit" gelöst werden muß. Hat man diese Vorgabe überschritten, erscheint uns der Leibhaftige, vernichtet uns und stellt fest, daß das Böse Besitz von Tynham Cross ergriffen hat. Ein gewaltiges Manko, daß der Spieler, trotz Original-Anleitung (Kommentar erspare ich mir...) nicht abrafft, daß das Adventure für ihn gelaufen ist. Sang- und klanglos werden wir, z.B. nach dem Schlafvorgang in der sechsten Nacht, aufgefordert, die Spieldisc wieder einzulegen. Danach erscheint aufs neu das Hauptmenü, und „dieses" fragt auch noch schamlos, ob wir ein gespeichertes oder neues Spiel fortsetzen bzw. beginnen möchten. Nee, also so nicht, meine Herren! Anleitung zurück in die Werkstatt – und diesen wichtigen Aspekt hinzufügen!
Und wenn man schon mal dabei ist: Bitte führt eine anständige Vokabel-Liste auf, genau die, die wir von Michael bislang gewohnt waren. Es hilft nichts, wenn der Parser uns minutenlang zu „verstehen" gibt, was er nicht „versteht"! Eine Verbenliste dient eben auch zur Bewältigung und Lösung einzelner Abschnitte eines Adventures oder des Spiels insgesamt.

**Bildschirm & Eingabe:** Knüpfen wir gleich an das Manko an, das ich oben beschrieben habe. Wenn schon Zeitlimit, dann her mit einer Uhr nebst Anzeige für den Wochentag! Tatsächlich aber schaut der Icon-Rahmen folgendermaßen aus:
Rechts (von oben nach unten) finden wir 14 Icons, die per Mausklick uns bequemlichkeitshalber zur Verfügung stehen: Take, Drop, Open, Close, Lock, Unlock, Examine, Look in, Exits, Look, Wait, Pause, Save, Restore.
Links (von oben nach unten) erkennen wir den Kompass (die möglichen Wege leuchten auf), der uns zeigt, welche Ausgänge zu betreten sind; desweiteren dient er unserer Orientierung. Dazu gesellen sich die Up- und Down-Pfeile (ebenfalls Richtungsweiser für Räume, die nach unten oder nach oben zugänglich sind). Darunter findet man die wohl äußerst wichtigen Icons für das Inventar (hier mit „INV" abgekürzt; steht für Inventory). Einmal geklickt, und wir können checken, was wir bei uns haben. Last but not least – das „ROOM"-Icon. Auch hier muß geklickt werden, um festzustellen, welche **sichtbaren** Gegenstände sich im jeweiligen Bild befinden. Gleich hier ein Tip: Untersuchen Sie jedes neue Bild oder jeden Raum mit dem Klick auf „ROOM" – es könnte Ihnen etwas Wichtiges entgehen!

Unter dem Bild, das von besagtem Icon-Rahmen umgeben wird, befindet sich die Message-, Antworten- oder Textbox; ganz unten im Screen finden wir schließlich das Eingabefeld. Jeder Befehl, der per Klick durchgeführt wurde, erscheint als Text im Eingabefeld. Man muß in den meisten Fällen dann nur noch das entsprechende Substantiv, Präposition + Substantiv oder einen aus mehreren Satzteilen gebildeten Terminus eingeben. Nach meiner Erfahrung ist es günstiger, bei langwierigen und schwierigen Sachverhalten gleich über die Tastatur zu gehen!

Kommen wir noch kurz zu den Screens: Manche Gegenstände und Personen sind animiert. Während der Animations-Sequenz sind diese (Beispiele: Jimmy Blandford, fahrendes Taxi, herannahender Höllenhund oder Rolls Royce auf Hebebühne) nicht anzuklicken, d.h. man erhält keine Informationen. Alle „fest" installierten Charaktere oder Objekte können per Mausklick bestimmt und über Icon plus Gegenstand/Person näher untersucht werden. Beispiel: Man sieht die Goldene Axt im Körper der vermodernden Leiche im Mausoleum. Nun klickt man „Examine" und danach die „Golden Axe" an – man erhält dann eine Information.
Von Zeit zu Zeit ist es nötig, bei Gefahrenmomenten den richtigen Satz zum richtigen Zeitpunkt einzugeben. Hierbei sollte man sich ausschließlich auf die Tastatur verlassen – das geht meist schneller!

**Aufnehmen und Benutzen eines Gegenstandes:** Wenn sich ein Objekt in einem Raum befindet (wird entweder durch Schriftzeile – auch immer mal „LOOK" verwenden! – oder durchs Anklicken von „ROOM" als Symbol dargestellt), so fahren Sie mit dem Mauszeiger aufs Objekt und halten die linke Maus-Taste so lange gedrückt, bis eine Hand erscheint. Taste weiter festhalten und Objekt ins „INV" (Inventar) ablegen. Es ist aber auch möglich, mit der „TAKE"-Funktion plus Eingabe des Objektes sich das Ding einzuverleiben. Mit „GET ALL" bekommen Sie alle sichtbaren Gegenstände auf einen Schlag.
Da Sie aufgrund der Größe, Schwe-

# in trauter Zweisamkeit

re und Anzahl mancher Gegenstände (logisch) nichts mehr tragen können, empfiehlt es sich, entweder einige Dinge im Wardrobe (Kleiderschrank) Ihres Zimmers im Pub zu deponieren, manche gar fallenzulassen oder sie in Behältnisse zu verstauen. So können Sie Zertifikate, das Sparbuch, die Flasche des Tramps oder den Gutschein im Mantel, die diversen Schlüssel und Papiere in der Jacke oder den Oilstone, den Hammergriff, das Weihwasser oder den Korken in den Koffer packen. Das schafft Luft und Platz für andere Gegenstände. Manch' schwere Teile (wie den Vorschlaghammer) sind nirgends zu verstauen!

Benutzen können Sie nur Objekte, die Sie an sich selbst tragen (WEAR CRUCIFIX z.B.) oder sich in Ihrem Inventory befinden. Wenn Sie also beispielsweise eine Tür öffnen möchten, müssen Sie nur den entsprechenden Schlüssel aus der Jacke ins Inventory holen und munter auf die Tür einklicken – dann sind Sie drin. Bei komplexeren Situationen müssen Sie mehrere Objekte „greifbar" haben, um im Zusammenspiel mit Gegenstand und Wort das zu erreichen, was Sie vorhaben. Einen „USE"-Befehl gibt es nicht!

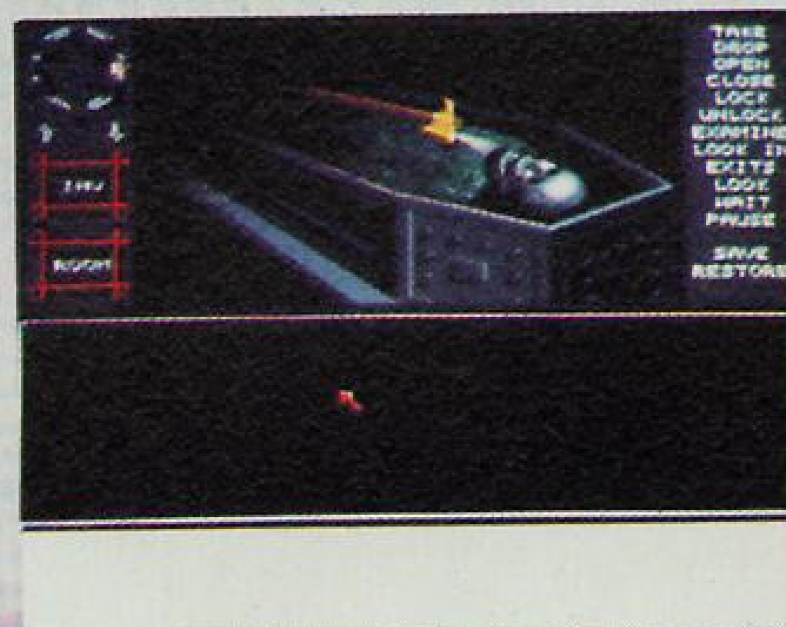
**Konversation:** Man kann sich mit den verschiedenen Charakteren unterhalten, um einige wichtige Erkenntnisse zu erhalten, Zusammenhänge zu kapieren. In der Regel bringt dies nicht viel, kostet, wie oben erwähnt, nur unnötig viel Zeit. Falls man aber doch mal mit jemandem was besprechen möchte, so benützt man den Befehl: „ASK (Name der Person) ABOUT (andere Person; oder über sich selbst)"; „ASK (Name d. Pers.) ABOUT (ein Ereignis)" oder „ASK (Person) ABOUT (Gegenstand)". Viel wichtiger ist es aber, dem POLICEMAN (Sergeant Jefferson; findet man immer beim POST OFFICE oder vor dem REGISTRY OFFICE) Beweisstücke zu zeigen. Der gute Bobby hilft, wann immer er kann. Beispiel: „SHOW DIARY TO POLICEMAN". Die Antworten sind meist freundlich, aber für den Spieler oft belanglos. Ein einziges Mal hat das „Show ... to Policeman" einen echt positiven Effekt für den Spieler. Doch dazu später etwas mehr!

**Thema „Kopfnuß":** Bernd und ich werden in der kommenden ASM (Heft 10/89) eine Lösungshilfe zu PERSONAL NIGHTMARE verfassen. Wir glauben einerseits fest daran, bis dahin spätestens das Adventure gelöst zu haben, und zum anderen, daß wir Ihnen durch einen zu ausführlichen Testbericht an dieser Stelle den Spaß an diesem interessanten, spannenden und guten Adventure verderben könnten. Damit wir uns nicht mißverstehen: PERSONAL NIGHTMARE ist ein wahnsinnig schwieriges, weil komplexes Abenteuerspiel. Nur die Tatsache, daß Bernd und ich uns neben der Tätigkeit im Büro auch nach Feierabend noch zusammensetzten, um auftretende Probleme zu diskutieren und logisch anzugehen, ist dafür verantwortlich, daß wir derart weit im Spiel fortgeschritten sind. Anmerkung: Wer aber nicht bis zur nächsten Ausgabe warten kann und einige Tips benötigt, darf gern – aber nur dienstags! – bei uns nachfragen.

**Einige Tips:** Lassen Sie sich von einigen Unholden (Soldiers, Hell Hound oder Sink Demon) nicht beunruhigen! Wenn Sie erst einmal das richtige „Rezept" gefunden haben, bestimmte Gegenstände besitzen (wichtig: Diese Objekte müssen sich im Inventory befinden!) und die korrekte „Formel" eingeben, sobald Sie ein **digitalisiertes oder programmiertes** Geräusch vernehmen (jetzt ist schnelles Handeln angesagt: das Geräusch ist das Warn-und Eingabesignal!), werden Sie aller Sorgen ledig sein! Hier noch ein paar nützliche Verben, die man sich merken sollte: „Move", „Collect", „Turn", „Pour", „Put aside", „Fire", „Blow", „Play", „Unscrew", „Wear", „Hit".

**Die Story:** „In der Kürze liegt die Würze!" Also fassen wir kurz zusammen, was sich tat, bevor wir ins Anfangsbild einsteigen: Die mysteriöse Geschichte spielt im kleinen fiktiven Örtchen Tynham Cross. Sie, der Spieler, haben noch 'ne Menge Erinnerungen an dieses „gottverlassene" Nest, in dem Sie als Pfarrers-Sohn Ihre Kindheit verbrachten. Irgendwann einmal sind Sie in die Großstadt gezogen, Ihre Mutter und Vater, der Dorfgeistliche, zurücklassend. Plötzlich erhalten Sie einen Brief von Ihrer Mutter. Sie schreibt, daß Sie unverzüglich nach Tynham Cross zurückkehren möchten; es hätte etwas mit dem merkwürdigen Verhalten Ihres Vaters zu tun. Dieser nämlich interessiere sich plötzlich für einen seiner Vorgänger, Pfarrer John Hyatt, der vor 300 Jahren das Amt bekleidete und von Angehörigen seiner Gemeinde getötet wurde, und zwar anläßlich eines Rituals, mit dem man irgendeinen Teufel loswerden wollte. Aberglauben, Hexen und Dämonen regierten zur damaligen Zeit die Gemüter des Volkes. Der Brief Ihrer Mutter macht Sie nicht nur neugierig, sondern auch betroffen. Kurz vor Ihrer Abreise nach Tynham Cross trifft ein zweiter Brief ein, diesmal von Ihrem Vater. Eine kurze Notiz besagt, daß Mutter Tante Alice besuche, welche erkrankt und bettlägrig sei. Und: Er habe für Sie ein Zimmer im Pub „Dog and Duck" reservieren lassen, weil das Pfarrhaus zwischenzeitlich renoviert würde und somit nicht bewohnbar sei. Sie steigen in den Zug und betreten den Pub nachmittags um 16 Uhr. Das Spiel beginnt!

**Vorgehensweise – Teil 1 (M.K.):**
Zunächst einmal versuchen wir, Zeit zu sparen. Dies ist wichtig, da man spätestens am vierten Tag der dämonischen Zeremonie im Mausoleum beiwohnen muß; verkleidet, versteht sich. Wir starten also im „Dog & Duck", dem Pub der Jones'. Wir sehen den Fotografen Jimmy Blandford. Er trinkt ein Bier nach dem anderen. Auf die Frage nach seiner Frau Susan bemerkt er nur, „wie konnte sie nur, wie konnte sie nur?". Im Raum befinden sich der Wirt (Mr. Jones) und die „Landlady" (seine Gattin Mrs. Jones). Oben neben der Bar hängt ein Militärhorn, „Bugle" genannt. Desweiteren sehen wir noch zwei Biergläser, einen Billard-Tisch mit 20p-Einwurfschlitz, mehrere Türen nach oben zu den Zimmern und die Küchentür. Nach einigen Minuten gesellt sich Mr. Roberts, der Notar, hinzu. Danach folgt Susan Blandford. Ohne ihren Gatten zu beachten, nimmt sie an der Theke Platz. Die Uhr schlägt 5, Jimmy verläßt den Pub. Wir folgen ihm schnell; hören quietschende Reifen. Als wir auf der Straße sind, sehen wir Jimmy tot am Boden liegen. Wir untersuchen ihn, schauen „in ihn" und finden einen Film, den Schlüssel zum Ivy Cottage. Mit „get all" bemächtigen wir uns seiner Habseligkeiten. Im „ROOM" sehen wir das erste Nummernschild des Mörderfahrzeugs. Es wurde beim Zusammenstoß abgerissen. Später zeigen wir dies dem Sergeant. Wir kehren in den Pub zurück, wo der Notar seine Jakke am Kleiderständer aufgehängt hat. Im günstigen Augenblick „schauen wir in" die Jacke und nehmen einen Schlüssel an uns. Danach gehen wir in das Registry Office, öffnen den Safe (vier Zahlen sind einzugeben; den Hinweis findet man im Büro!) und finden Akten sowie ein Zertifikat. Noch vor 18 Uhr sind wir in die Ivy Cottage eingedrungen (zuvor haben wir durchs Fenster geschaut, um festzustellen, ob Susan anwesend ist. Wäre sie da, würde man uns festnehmen und in den Knast stecken = Spiel von vorn beginnen). Wir finden in Cottage und angrenzendem Garten einen Schraubenzieher, Vorschlaghammer, einige Blumen, Chemikalien, einen Gummihammer, den Oilstone, Öllappen, eine Rosenschere und weiteres Zeug. Wir verlassen das Cottage nicht ohne die Zeitschrift.
Um 19 Uhr machen wir uns auf zur Kirche. Wir öffnen die Schublade im Schreibzimmer, nehmen den


















Schlüssel zum Pfarrhaus und wandern auf dem Friedhof herum. Dort holen wir den lebenswichtigen und vampirvertreibenden Knoblauch von einem Grabstein und gehen zum Pfarrhaus. Hier finden wir etwas Wolle (auf keinen Fall die Früchte dort essen!), ein altes Buch über Hyatt, unser Postsparbuch und eine frisch gemauerte Wand. Hinter dieser verbirgt sich eine weibliche Tote, der wir das Crucifix abnehmen und das Gebetbuch entreißen (dies ist eine der makabersten Szenen des Adventures). Mittlerweile hat es 8 geschlagen. Wir gehen zum Honeysuckle Cottage, um vor dem Haus im „ROOM" Gärtnerhandschuhe zu finden. Zwischenzeitlich begegnet uns Michael Williams, ein Vampir, der uns aber nicht mehr schaden kann – wir tragen ja Knoblauch mit uns rum. Wir kehren nun zum Pub zurück, wo wir im Zimmer von Tony Donaldson und im Gemach der Jones' ein Tagebuch (erschreckende Eintragung!!!), eine Rechnung sowie einen Spiegel (ebenfalls gut gegen Vampire!) ins „INV" packen. Tony's Katze irritiert uns ebenso wie die Zinnsoldaten, die unter einem Glasgehäuse stehen.

**»Michael Woodroffe ist ein glänzendes Comeback gelungen. PERSONAL NIGHTMARE ist ein Grafik-Adventure-Anfang, der Vorbild für weitere noch bessere Werke sein wird. Absolut empfehlenswert!«**




Um 21 Uhr schließlich sind wir mutig genug, um den Friedhof erneut zu betreten. Wir gehen in die Gruft, sehen, wie ein Sarg sich öffnet, sind aber schneller – klicken die dahinterliegende Tür an, worauf uns Einlaß gewährt wird. Wir bemerken erst viel später, daß wir uns im Honeysuckle Cottage befinden, war doch von der Straße aus die Tür zwar immer geöffnet, doch konnten wir das Haus nie betreten (eine magische Kraft warf uns ständig zurück). Hier halten wir uns nicht lange auf, gehen ins Schlafzimmer und erblikken Alice, unsere Tante. Durch einige Sicherheitsvorkehrungen (wie Sie wissen, erfahren Sie in der „Kopfnuß" in Heft 10/89 Näheres...) kommen wir unbeschadet ins Zimmer. Wir nehmen der schlafenden Hexe Alice einen Schlüssel ab und finden gar eine Leiter, die uns zum Dachboden gelangen läßt.

Dort sehen wir Judy, angekettet, seufzend. Sie sollte Opfer eines Rituales werden; wir konnten sie retten. Die Uhr schlägt nun 10, wir müssen uns beeilen. Nachdem wir Judy befreit haben, füllen wir einen Krug mit Wasser und kippen ihn der Hexe über den Balg – Alice stirbt jämmerlich. Recht so! Nun aber nichts wie weg! Unser nächster Weg führt uns zur Garage von Peter Mason. Außer einem weiteren Nummernschild, das wir in einem Abfalleimer finden, haben wir hier (noch) nichts zu suchen – das erledigt Bernd später!

Um 23 Uhr scrollen wir zum abgebrannten Landhaus (Manor), genau zu der Zeit, wo der aufdringliche Gärtner sich zur Ruhe begibt. Wir nehmen schnell eine Holzlatte mit und gehen auf das Anwesen zu. In der Ferne hören wir das Bellen eines Hundes. Jetzt wappnen wir uns: Wir tragen die Gärtnerhandschuhe und die Latte, geben schon jetzt „Hit Hound with Stake" ein. Das Biest kommt näher und näher, und per RETURN oder ENTER ist es erlegt; es kehrt zurück zu seinem Herrn (lebt also noch!) Das Mausoleum lassen wir zunächst links liegen; das behandelt Spezialist Bernd Zimmermann. Wir gehen ins verbrannte Haus der Donaldson's, wo Tony, wie sich später herausstellt, seine Eltern und das Haus mit Benzin übergoß und ansteckte. Mit Hilfe eines Seils kommen wir zum ehemaligen Schlafzimmer der Adligen. In diesem finden wir einen verwesenden Tramp. Dessen leere Wermuthflasche nehmen wir an uns und finden einen geheimen Weg durch die ehemalige Bibliothek zur Gruft. Dort woll'n wir aber jetzt nicht hin; uns ist nach 'ner Mütze voll Schlaf zumute. So kehren wir zurück zum Pub; gegen 1 Uhr nachts verstauen wir einige Dinge im Wardrobe (ein sicherer Platz; nur nichts im Raum liegen lassen, die Landlady „cleant" nicht nur, sie entwendet auch Gegenstände!). Nun sehen wir uns noch einmal im Haus um. Im Ausschank-Raum nehmen wir die „BUGLE" an uns und gehen in die Küche. Ein merkwürdiges Geräusch, ein Gurgeln im Waschbekken, erschreckt uns. So beeilen wir uns und finden in der Waschmaschine ein paar abgetragene Jeans, die Tony gehören. Schnell den Fund mitgenommen (tagsüber findet man dort nichts!), gehen wir aus dem Raum, den Bernd später noch mal betreten muß. Doch: Dann hat er nichts mehr zu fürchten – er kennt nun das Geheimnis des „Sink Demon", der uns ein Messer ins Hirn rammen möchte.

Aus der Hose entnehmen wir einen kleinen Schlüssel, der zu einem winzig kleinen Schloß paßt. Wir fanden schnell heraus, wofür er gut war. Danach ging's zurück ins Zimmer. Nach dem „SLEEP"-Befehl fallen wir in tiefen Schlaf („Time passes"), und wir wachen erfrischt am nächsten Morgen auf.

Der zweite Tag ist angebrochen. Ab 9 Uhr versuchen wir, alle unbesuchten Orte zu besichtigen, geben dem Sergeant einige Beweise, doch der verhaftet uns wegen Diebstahls. Was war geschehen? Was hatten wir übersehen? War es das Diary? Oder hatten wir „zu wenig" in unsere Wardrobe getan? Wir gelangten in eine Sackgasse, ohne Hoffnung auf Erlösung und Rettung. Kollege Bernd wird uns in wenigen Minuten sagen, was wir falsch gemacht hatten.

Die Zeit verstrich im Nu. Plötzlich war es dunkel. Auf der Straße umherwandernd, ziellos in die Nacht hinein, kam urplötzlich ein Auto auf uns zu (grafisch wirklich irre dargestellt!!!). Die Scheinwerfer trafen uns, blendeten mich und meinen Mitstreiter. Was sollten wir tun? Uns untätig einfach überfahren lassen? In der Nähe stand ein mächtiger Baum – das könnte unsere Rettung sein! Durch hastige Eingabe von „N", „E", „N", „E" (ausweichen!) verwirrten wir den Mörder so sehr, daß er gegen den Baum raste. Der Wagen hatte Totalschaden; Mason, der Fahrer, war tot... Und nun ist Bernd an der Reihe, Ihnen einiges mehr über den Verlauf der zweiten Nacht, des dritten und vierten Tages zu berichten. Nach einer kurzen Pause geht's dann weiter...

**Manfred's Eindruck & Bewertung:**

Um es kurz zu machen: Es ist einfacher, in Wimbledon zu gewinnen, als PERSONAL NIGHTMARE zu lösen. Also sind Bernd und ich die Champions! Scherz beiseite! PERSONAL NIGHTMARE von HORRORSOFT ist für mich deshalb ein ASM-HIT, weil das Geschehen logisch, übersichtlich und mit vielen guten Ideen gespickt ist. Ein Adventure, das sich lohnt, durchgespielt und gelöst zu werden!

Schwach:
Der fehlende Hinweis auf das Zeitlimit; keine Uhr im Screen; keine Angabe des Wochentages; fehlende Verbenliste; kein vernünftiges Endbild (man weiß nicht, warum es nicht weitergeht).

Durchschnittlich:
Die Grafik (bis auf einige sehr detaillierte Darstellungen); Der Parser ist nicht „Woodroffe-like".

Gut:
Die Animationssequenzen; die gute Story; der logische Aufbau; digitalisierte Sounds.

Hervorragend:
Die dichte Atmosphäre; die Unzahl von zu findenden Objekten und deren logischer Einsatz; spannende Features; harte Nuß; anhaltende Spielfreude.

| | |
|---|---|
| **Grafik/Animation** | 9 |
| **Story** | 9 |
| **Vokabular** | 6 |
| **Atmosphäre** | 12 |
| **Preis/Leistung** | 8 |

**Vorgehensweise – Teil II (bez):**

Okay, nun übernehme ich, Bernd, die Reiseleitung und möchte Sie einladen, sich gemeinsam mit mir noch ein wenig in Tynham Cross umzuschauen. An Sehenswürdigkeiten mangelt es hier nicht, so daß ein kurzweiliger und abwechslungsreicher Aufenthalt garantiert scheint. Es ist dunkel, aber noch nicht sehr spät am Abend. Die zweite Nacht in diesem malerischen, aber auch so gefährlichen Örtchen steht uns also bevor. Eine Nacht, in der man viel erreichen, aber auch schnell das Zeitliche segnen kann. Wir stehen vor dem demolierten Wagen des Werkstattbesitzers Mason, dessen Anschlag wir mit knapper Not entkommen sind. Da wir Mason ohnehin stark im Verdacht hatten, an den merkwürdigen Vorgängen in Tynham Cross zumindest beteiligt zu sein, greifen wir die Gelegenheit, sein Auto zu untersuchen, natürlich sofort beim Schopfe. Und tatsächlich werden wir auch bald fündig. Nunmehr mit einem weiteren Schlüsselbund im Inventory machen wir uns auf den Weg, neue Abenteuer zu bestehen und den uns schon vertrauten Problemen auf die Schliche zu kommen.



Zunächst eilen wir zur Werkstatt (Garage), deren Eingang uns bisher ja verschlossen geblieben war. Nun endlich können wir uns hier in aller Seelenruhe umschauen, was wir natürlich auch ausgiebig tun. Das Gebäude besteht aus drei Räumen: Der eigentlichen Werkstatt, einem Büro und einem Raum, in dem außer einem Schneidbrenner das Heck einer Luxuslimousine und ein Teil einer Hebebühne zu sehen sind. In der Werkstatt sieht man die Nobelkarosse in einer Vorderansicht, darunter eine Grube und im Hintergrund eine Werkbank. Auf dieser entdecken wir eine Schutzbrille und einen Schraubenschlüs-

sel, die wir natürlich gleich beide an uns nehmen. Im Büro hängen wir den Kalender von der Wand ab und verstauen ihn, zusammen mit einer von Peter Mason ausgestellten Rechnung, flugs im Inventory. Als wir selbiges noch einmal auf seinen Inhalt überprüfen, lassen uns die zuvor gefundenen Streichhölzer das sprichwörtliche Licht aufgehen. In dem Gebäude befindet sich ein Schneidbrenner, wir haben Streichhölzer und eine Schutzbrille. Was also liegt näher, als die Mühle anzuwerfen und ein bißchen an dem Auto herumzuschweißen? Gesagt, getan! Doch leider bleiben unsere Bemühungen, etwas Vernünftiges auf die Beine zu stellen, womöglich gar den verschlossenen Kofferraum des Wagens mit dem Schneidbrenner zu öffnen, ohne Erfolg. Also steigen wir als nächstes in die Grube hinab und werfen einen Blick unter den Wagen. Siehe da, wir erspähen die Ölwanne des Autos, die durch eine Ablaßschraube verschlossen ist. Da die Schraube jedoch mit Öl verschmiert ist und der Schraubenschlüssel ein ums andere Mal abrutscht, reinigen wir sie erst einmal und können sie danach auch problemlos aufdrehen. Schon sprudelt uns das Öl entgegen, das wir sofort unserem Ölstein zugute kommen lassen. Denn wir vermuten, daß wir mit dem Stein die Goldene Axt, die wir noch zu finden hoffen, reinigen und schärfen können. Daß sich der Ölstein für diesen Zweck gut eignen könnte, erfährt man übrigens, wenn man ihn im Inventory anklickt. Auch zu allen anderen Gegenständen, die sich im Inventory oder in ROOM befinden, bekommt man durch Anklicken natürlich Hinweise auf Ihren möglichen Verwendungszweck, auf ihre Herkunft oder auf ihre besondere Bewandtnis.

Diese Hinweise sind jedoch einerseits prinzipiell verschlüsselt, andererseits teilweise bewußt irreführend. Wer von Ihnen also vielleicht den Eindruck gewonnen hat, wir hätten PERSONAL NIGHTMARE im Spaziergang durchgespielt, dem sei gesagt, daß wir schon ein hartes Stück Arbeit investieren, ein ums andere Mal wieder von vorn beginnen mußten und an manchen Knackpunkten der Verzweiflung nahe waren. Zum Glück aber läßt sich allen Puzzles mit Logik, Kombinationsgabe und etwas Geduld beikommen. Eine Eigenschaft, die bei vielen Adventures leider nicht selbstverständlich, für Michael Woodroffe jedoch offenbar von besonderer Bedeutung ist. So wird man sicher auch einige Zeit benötigen, um sich über Sinn und Zweck der gefundenen Gegenstände klarzuwerden. Denn: Einige von ihnen sind zu nichts zu gebrauchen, haben nur den Zweck, den Spieler zu verwirren und das Adventure zusätzlich zu erschweren. Die meisten Objekte wird man nur einmal benutzen, einige aber auch zweimal oder noch öfter einsetzen müssen. Daher ist es natürlich schwierig zu entscheiden, welche Gegenstände man ablegt oder in dem Kleiderschrank im Pub bis zu einer späteren Verwendung deponiert.

Es geht auf Mitternacht zu, die Geisterstunde naht heran. Das ist in Tynham Cross natürlich ein besonders gefährlicher Moment; ein Zeitpunkt aber auch, zu dem sich Vampire und Gespenster in Straßen und auf Friedhöfen tummeln, so daß man sich gerade jetzt mal in ihren Gemächern umschauen kann. Wir ziehen es aber vor, zunächst zum Pub zurückzukehren, um eine Mütze voll Schlaf zu nehmen.

Doch zuvor inspizieren wir dort rasch noch einmal die Küche. Bevor wir sie jedoch betreten können, heißt es wieder einmal, die „Ereignis-Disk“ einzuladen (Amiga: Disk 3; Atari: Disk 5), was nichts Gutes zu bedeuten hat. Wir wissen inzwischen, daß der „Sink Demon“ auf uns wartet, wörtlich übersetzt etwa der „Geist des Spülbeckens“. Unsere Idee, daß wenn man Flaschengeister durch das Verkorken der Flasche einschließen kann, dem „Sink Demon“ eventuell auf ähnliche Weise beizukommen ist, trägt Früchte. Wir bringen es fertig, daß der Dämon fortan sein Dasein in den Abflußrohren führen muß, wo er uns nicht mehr weiter stören kann. Nun haben wir Zeit und Muße, die Schubladen, Schränke und Regale in der Küche zu inspizieren; nach einigem Suchen entdecken wir auch ein Messer, das sich prompt zu den anderen Gegenständen im Inventory gesellt. Da hier wohl weiter nichts zu holen ist, begeben wir uns in unser Schlafgemach, verstauen noch ein paar Objekte im Kleiderschrank und strekken uns zur wohlverdienten Nachtruhe auf dem Bett nieder.

Angenehm soll das Erwachen am nächsten Morgen jedoch nicht werden, denn kaum haben wir ein Auge aufgetan, ist auch schon die „Ereignis-Disk“ angesagt, und wir sehen Tony's Zinnsoldaten aufmarschieren, offenbar in der Absicht, ihre geladenen Gewehre auf uns abzufeuern. Denen ist jedoch schnell der Marsch geblasen, und wir gehen sofort wieder ans Werk.

Draußen im Flur streunt Tony's Katze herum, und außerdem finden wir eine „Popgun“, ein Spielzeuggewehr also, in dessen Lauf ein Korken steckt. In der Hoffnung, daß sie für irgendetwas gut ist, sacken wir die Flinte ein und gehen weiter. Bald stellen wir fest, daß die Katze uns folgt, was uns wundert, da sie bislang anscheinend nicht viel von uns gehalten hat. Wir geben ihr etwas zum Spielen, und tatsächlich haben wir nun auch Ruhe vor ihr.

Bevor wir uns nun wieder auf die Socken machen, ziehen wir noch einmal kurz Bilanz: Gründlich und, wie wir meinen, ohne etwas übersehen zu haben, haben wir bisher den Pub, die Werkstatt, das Registry Office, Ivy Cottage, Manor, die Vicarage und Honeysuckle Cottage untersucht. Wir haben uns des Sink Demons, der Soldaten, Alice's und Peter Mason's entledigt. Gegen den Höllenhund haben wir ein Mittel gefunden, und wir wissen, wie wir an dem Vampir in der Gruft (Michael Williams) vorbeikommen. Unser Knoblauch nimmt seinen festen Platz im Inventory ein und schützt uns des nachts vor Attacken von mordlustigen Blutsaugern. Was fehlt also noch? Eine ganze Menge: Da wäre zum Beispiel der Polizist, der bislang unsere Detektivarbeit mit Verhaftung wegen Diebstahls belohnte; dann Susan Blandford, die uns einige Male den Sergeant auf den Hals hetzte, weil wir uns zu ihrem Heim, dem Ivy Cottage, Zutritt verschafft hatten. Sie haben wir ohnehin auch im Verdacht, mit Hyatt und seinen Getreuen unter einer Decke zu stücken – doch noch fehlt es an Beweisen. Unsere Versuche, in der Kirche etwas auszurichten, fruchteten bislang überhaupt nicht, und in Rose Cottage sind wir bisher erst gar nicht hereingekommen. Es gibt also noch viel zu tun – packen wir es an!

Es ist noch früh am Morgen, kurz nach acht Uhr, und der dritte Tag in Tynham Cross beginnt vielversprechend. Wir schlagen zunächst den Weg zum Polizisten ein, nehmen zuvor noch das zweite Nummernschild aus einer Mülltonne vor der Garage an uns und zeigen es dem Sergeant. Diesmal behandelt er uns ausnehmend freundlich und verspricht, uns über seine weiteren Ermittlungen auf dem laufenden zu halten. Hierdurch ermutigt, zeigen wir ihm auch noch die in der Garage gefundene Quittung, die er ebenfalls zu seinen Beweisstücken nimmt. Wie kam sein Sinneswandel zustande? Nun, vermutlich liegt es daran, daß wir diesmal alles, was wir uns zusammenstibitzt haben (ausgenommen die Gegenstände, die wir im Inventory tragen), daheim im Kleiderschrank verstaut und diesen danach verschlossen haben. Somit sind wir wieder eine Sorge los, das nächste Problem darf kommen. Es läßt auch gar nicht lang auf sich warten: Was stellen wir mit Jimmy Blandford's Film an? Die Lösung liegt nahe, ist schon beinahe zu einfach, so daß wir uns erst einmal eine Weile um den Kern herumbewegen. Nach etwas Experimentieren ist's dann aber doch geschafft. Wir stehen direkt vor dem Post Office, sehen links neben dem Eingang einen Briefkasten. Untersucht man ihn, so erfährt man, daß er täglich um 8.00 morgens gelehrt wird. Jetzt gehen wir ins Office hinein, unterhalten uns mit der Beamtin und erfahren wieder etwas mehr. Alles Weitere ist nun klar. Wir haben den Film, einen Gutschein für eine kostenlose Entwicklung (Voucher) und unser Sparbuch. Davon heben wir unser gesamtes Guthaben ab, immerhin stolze 20 Pence, und kaufen dafür eine Briefmarke. Einen Penny gibt's retour, der ins Inventory verfrachtet wird. Im Postamt bekommen wir ferner einen Briefumschlag, den wir mit der Briefmarke frankieren. Den Film samt Gutschein stecken wir hinein, schließen den Umschlag und schreiben zuguterletzt unsere Adresse darauf. Nun wird das Ganze draußen in den Briefkasten gesteckt, und wieder sind wir einen gewaltigen Schritt weiter gekommen.



Da es vom Post Office nicht weit zur Kirche ist, eilen wir gleich weiter, um dort nach dem Rechten zu sehen. Zunächst klettern wir in den Kirchturm hinauf, schneiden das Glokkenseil ab und, klarer Fall, befördern es ins Inventory. Gut, daß wir inzwischen im Pub, bei dem Polizisten und im Postamt wieder ein paar Gegenstände losgeworden sind, denn allmählich haben uns Platzprobleme ganz schön zu schaffen gemacht! Nun geht's wieder hinunter ins Kirchenschiff. Hier sehen wir den Altar, die Kanzel und eine Engelsstatue. Jedoch finden wir weder etwas, noch erfahren wir etwas Wesentliches, das uns irgendwie weiterhelfen könnte. Also gehen wir weiter nacht rechts (Osten), wo wir uns vor einer digitalisierten „Nahaufnahme“ des Engels wiederfinden. Nun kommt unsere große Sternstunde: Wir halten dem Engel eine Predigt, worauf er lauthals zu schluchzen beginnt. Seine dicken (nett animierten) Krokodilstränen fangen wir mit der Flasche auf, die wir sofort darauf gut verschließen. Untersucht man sie nun, so erfährt man, daß die bis dahin „empty bottle“ nun randvoll ist – und zwar mit Weihwasser. Na, das ist doch was! Denn: Was kann sich der Geister-, Vampir- und Dämonenjäger mehr wünschen als ein Kruzifix, einen Spiegel, Knoblauch und Weihwasser?

Voller Zuversicht verlassen wir die

Kirche und stellen fest, daß sich inzwischen schon die Dunkelheit über das kleine Örtchen gelegt hat. Das soll uns aber nicht davon abhalten, der Rose Cottage noch einen Besuch abzustatten, was wir auch gleich in Angriff nehmen. Im Flur des Hauses sehen wir an der Wand eine batteriebetriebene Uhr hängen; dort hing sie nun aber die längste Zeit, denn schon haben wir sie im Inventory. Noch einmal werden wir im Rose Cottage fündig: In einem Kleiderschrank entdecken wir eine Robe. Hier erinnern wir uns an Judy's Worte: Von einer Opferzeremonie (Sacrifice) hatte sie gesprochen; sollte uns die Robe ermöglichen, unerkannt daran teilzunehmen?

Es ist nun schon ziemlich spät, und wir gehen zurück zum Pub, um uns auf den kommenden, entscheidenden Tag entsprechend vorzubereiten. Unser besonderes Augenmerk gilt dem Inventory, dem Inhalt des Koffers, unserer Kleider und natürlich des Kleiderschranks. Alles, was wir nicht mehr zu brauchen glauben, verstauen wir im Schrank und rüsten uns nur mit dem Nötigsten aus. Das ist: Der Sledgehammer, die Stake, der Oilstone, das Weihwasser, das Kruzifix, der Spiegel, die Robe und noch ein paar andere Dinge, darunter alle Schlüssel, die wir in der Jackentasche verstauen. Jetzt legen wir uns ein letztesmal zur wohlverdienten Nachtruhe nieder und wachen am nächsten Morgen erholt und mit frischen Kräften auf. Nachdem wir uns auf der oberen Etage des Pubs noch einmal gründlich umgeschaut haben, steigen wir die Treppe hinab und betreten den Schankraum. Dort werden wir von Mrs. Jones schon mit der frohen Botschaft erwartet, daß Post für uns abgegeben worden sei. Wir nehmen den Brief, öffnen ihn und staunen nicht schlecht, als wir auf den nunmehr entwickelten Fotos Susan Blandford und Peter Mason in einer eindeutigen Pose betrachten können. Eine interessante Entdeckung, die sicher auch für den Polizisten Bedeutung haben dürfte; also eilen wir schleunigst zu ihm, legen ihm die Fotos vor, und er verspricht uns, sich der Sache anzunehmen. Nunmehr überzeugt, auch Susan endgültig vom Hals zu haben, brechen wir auf zum Mausoleum, das – wie wir wissen – westlich des Manor gelegen ist.

Allerdings wissen wir auch, daß das Sacrifice erst um Mitternacht abgehalten werden soll; also schlagen wir uns die verbleibende Zeit damit um die Ohren, daß wir „Wait", „Wait" und noch mal „Wait" anklikken. Nach jedem vierten „Wait" ist übrigens eine PERSONAL-NIGHTMARE-Stunde verstrichen, so daß wir wohl rund 50mal die linke Maustaste betätigt haben, bis endlich der große Augenblick herannaht.

Gegen 23 Uhr hält es uns nicht mehr. Wir beschließen, uns noch einmal im Manor umzuschauen. Wir schwingen uns am Seil über das Loch im Boden, steigen die Treppe hinauf und inspizieren noch einmal gründlich den toten Tramp, dem wir bei unserem ersten Besuch die „Fusel-Pulle" abgenommen hatten. Als wir seine Hosen untersuchen, machen wir eine verblüffende Entdeckung: In den Taschen nämlich befinden sich einige Gegenstände, die wir hier nicht vermutet hätten. Das Sparbuch etwa, das wir bei der Postbeamtin glaubten; den Film, den wir doch zur Entwicklung abgegeben und danach dem Polizisten überlassen hatten. Auch Tony's Tagebuch finden wir hier wieder und sogar eine Flasche, die – einstmals von uns zerbrochen – nun wieder heil und unversehrt ist. Was war hier passiert? „Nightmare-mäßiger" Effekt, um den Spieler zu verwirren, oder schlicht und einfach ein Programmfehler? Ich persönlich würde mal ganz stark auf Letzteres tippen; technisch zumindest ist es möglich, daß die Programmierer hier eine Art „Müllhalde" für nicht mehr benötigte Gegenstände angelegt haben, in der Hoffnung natürlich, daß der Spieler den Tramp nicht ein zweitesmal untersucht.

Wie auch immer, es wird Zeit, die Entscheidung im Mausoleum zu suchen. Wir verlassen Manor, halten uns nach Westen und schlagen den zugemauerten Eingang mit dem Sledgehammer ein. Als wir das Grabgewölbe betreten, stehen wir direkt vor einem Sarg, auf dem wir eine Leiche liegen sehen. In der Brust steckt die Goldene Axt, die wir mit mächtigem Schwung aus dem verwesenden Körper herausziehen. Wir machen sie „betriebsbereit" – schärfen sie und versehen sie mit einem neuen Griff – und streifen die Robe über. Nun schieben wir den Sarg zur Seite, steigen durch die hierdurch frei gewordene Öffnung hinab und ... finden uns in der Gruft wieder! Einmal mehr stellen wir fest, daß es zwischen den Räumen und Gebäuden in Tynham Cross Querverbindungen gibt, die offenbar erst ab einem bestimmten Spielstadium offenbar werden.

Gern würden wir Ihnen noch von dem krönenden Abschluß des Adventures erzählen, von der Vernichtung des Teufels und seiner Kohorten. Doch bislang noch haben sie die Nase vorn, haben sie uns ein ums andere Mal in die Ewigen Jagdgründe geschickt. Wir arbeiten aber natürlich weiter an der Lösung des Problems, soviel sei schon einmal versprochen, und wir sind auch ganz zuversichtlich, Ihnen in der nächsten Ausgabe alles über die Vorgänge in Tynham Cross im Allgemeinen und in der Gruft im Besonderen berichten zu können. Für heute also verlassen wir die so trügerische Idylle in diesem kleinen Marktflecken; so long, wir sehen uns!

**Bernd meint über PERSONAL NIGHTMARE:**

Mit dem Review dieses Adventures haben wir, was den Umfang betrifft, sicherlich einen neuen ASM-Rekord aufgestellt. Dies wird einigen von Ihnen wahrscheinlich gefallen, bei manchen Lesern vielleicht aber auch auf wenig Gegenliebe stoßen. Die vorrangige Frage dürfte wohl sein, ob PERSONAL NIGHTMARE oder überhaupt ein Programm – sei es noch so gut – es verdient, in einer solchen epischen Breite besprochen zu werden. Ich meine ja. Manfred und ich, als hartgesottene Viel- und Dauertester, haben uns von PERSONAL NIGHTMARE fesseln lassen, konnten uns seiner Faszination stunden-, tagelang nicht entziehen. Und so waren wir gern bereit, uns auch in unserer Freizeit an das Spiel zu setzen, um den anstehenden Problemen auf die Spur zu kommen. Als es dann ans Schreiben ging, haben wir uns vom Gefühl leiten lassen. Wir hatten Lust, viel zu schreiben, und wir haben es getan. Dies resultiert zweifelsfrei und ungeachtet seiner Fehler und Schwächen, auf die ich gleich noch zu sprechen komme, aus der ungewöhnlich dichten Atmosphäre des Programms, wie sie nur sehr wenige andere Adventures aufweisen können. „Spannungsgeladen", „knisternd", „fesselnd" – dies sind wohl die Attribute, mit denen man das Geschehen am treffendsten umreißen kann.

Andererseits kann PERSONAL NIGHTMARE bei weitem nicht uneingeschränkt empfohlen werden. Vor allem der **Parser** erweist sich als recht eingeschränkt, kann alles in allem nicht zufriedenstellen. Eine Enttäuschung sicherlich in erster Linie für eingefleischte Woodroffe-Fans, die bislang Besseres aus der Feder des Meisters gewöhnt waren. Das bedeutet – leider – Punktabzug!

Die **Grafiken** des Spiels sind, bis auf wenige Ausnahmen (wie etwa das Auto in der Garage oder die schön gezeichneten Biergläser im Pub), relativ einfach und schlicht, in manchen Fällen gar grob und ziemlich einfallslos.

Das leidige Problem der langen und häufigen **Nachladezeiten** begegnet dem Spieler allenthalben. Auf die Dauer wirkt sich dieses Handicap sicherlich störend aus; überdies bin ich der Überzeugung, daß es möglich gewesen wäre, die Ladezeiten erheblich zu verkürzen.

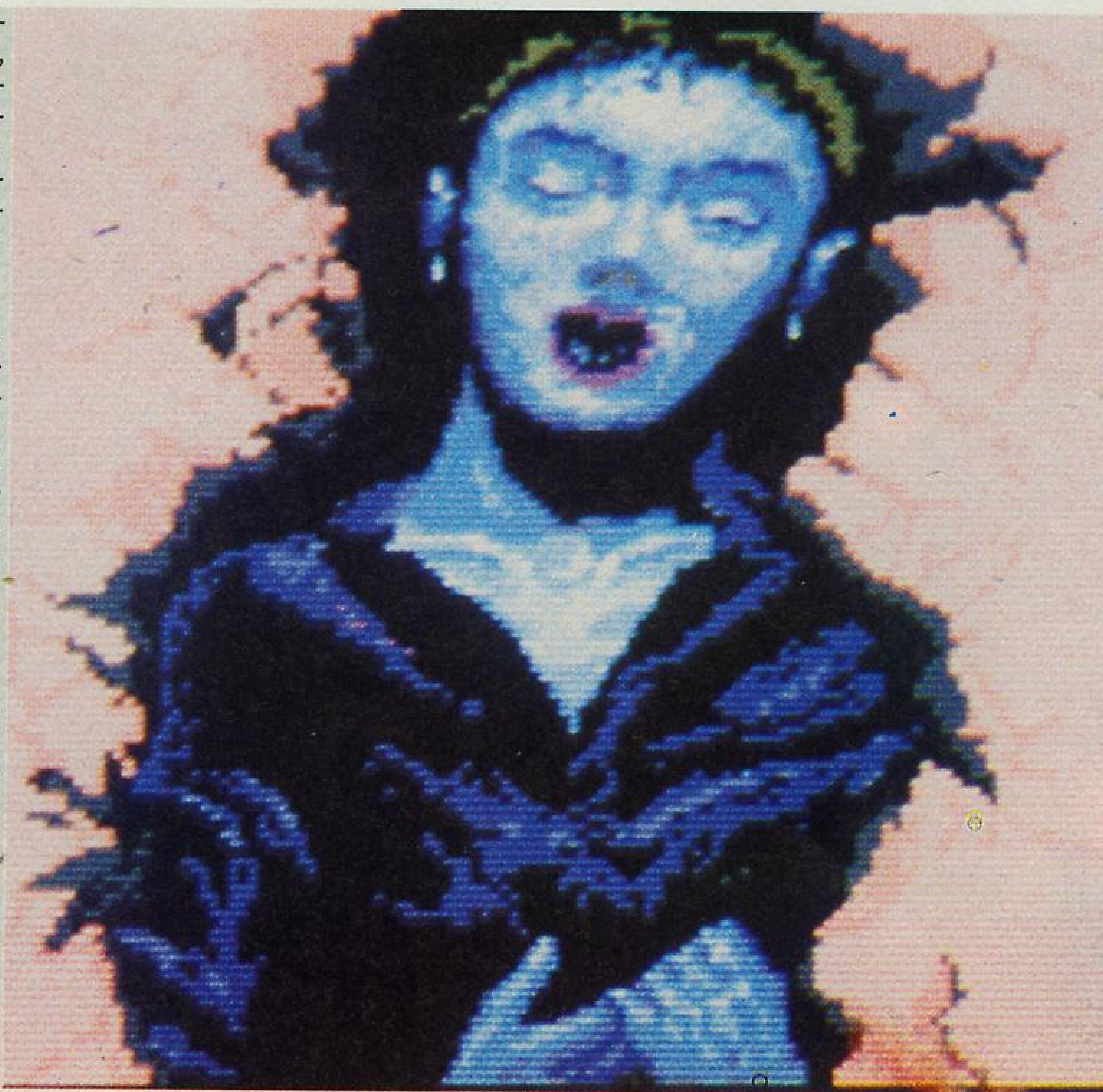
Manfred hat die mangelhafte **Anleitung** bereits angesprochen. Ich kann also nur noch einmal wiederholen, daß das Fehlen des wichtigsten Punkts der Anleitung, des Zeitlimits nämlich, absolut unverständlich ist. Hiermit verbunden hätte unbedingt auch eine „Zeitanzeige" als festes Feature auf den Monitor gehört.

Je gründlicher man sich ein Spiel anschaut, umso größer wird damit natürlich auch die Wahrscheinlichkeit, daß man auf **Fehler** stößt, sofern diese überhaupt vorhanden sind. So auch hier. Von der eigenartigen Geschichte mit dem Tramp und den bei ihm zum zweitenmal gefundenen Gegenständen habe ich Ihnen bereits berichtet; ich bin überzeugt, daß wir hier durch Zufall einen Programmfehler aufgespürt oder zumindest eine Schwachstelle entdeckt haben. Auch in ein paar anderen Situationen war ich nicht immer davon überzeugt, ob alles mit rechten Dingen zuging.

Der **Sound** schließlich schwankt zwischen „sparsam" und „toll". Dies bedarf einer Erklärung. Während eines Großteils des Spielgeschehens, oft also über lange Zeit, bekommt der Spieler nichts anderes zu hören als das gelegentliche Glockengeläute, das an die verstreichende Zeit erinnern soll. Wird es aber spannend, steht etwas Besonderes bevor (wie etwa die Soldaten, das heranpreschende Auto oder der Sink Demon), so trägt auch der dann gute Sound zu Nervenkitzel und Panikstimmung bei.

**Fazit**: Insgesamt kann ich mich Manfreds Meinung, zumindest was die Vergabe des Hitsterns betrifft, nicht anschließen. Gäbe es „Teilsterne", so würde ich dem Kriterium „Motivation" (sprich: Spielspaß) sofort einen verleihen. So aber muß ich sagen, daß PERSONAL NIGHTMARE zuviel Schwachstellen aufweist, als daß ich es mit unserem „ASM-Gütesiegel" auszeichnen möchte. Hier nun also meine Bewertung in Kurzform:

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **8** |
| **Story** | **8** |
| **Atmosphäre** | **10** |
| **Vokabular** | **6** |
| **Preis/Leistung** | **8** |



# Echt riesig!

**Programm:** Demon's Winter, **System:** C-64 (getestet), Amiga, Atari ST, Apple II, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen etwa 50 und 70 Mark, **Hersteller:** Strategic Simulations Inc. (SSI), USA, **Muster von:** Hamburger Software Laden, Gärtnerstraße 5, 2000 Hamburg 20, Tel.: (040) 4204621.




*Abenteuer im Blockformat – DEMONS WINTER.*

Nach den Erfolgen der älteren Programme *Wizard's Crown* und *Eternal Dagger* liegt nun von der amerikanischen Strategiespielschmiede **SSI** ein neues, ähnlich konzipiertes Fantasy-Rollenspielwerk mit dem Titel **DEMON'S WINTER** vor.

Ausgangspunkt des Abenteuers ist die von Kobolden verwüstete Stadt Illdry. Als Spieler erschaffen Sie sich nun eine Party von fünf wagemutigen Abenteurern und ziehen los, um soviel Kraft und Macht zu erlangen, daß am Ende ihrer Reise der Dämon Malifon mit einem mächtigen Zauberspruch für immer vernichtet werden kann. Zu Beginn stehen ihnen vergleichsweise viele Möglichkeiten zum Aufbau ihrer Party zur Verfügung: Es gibt insgesamt fünf Rassen und zehn Klassen sowie pro Abenteurer auch fünf Attribute (Skill, Endurance, Intellect, Speed und Strength), die überlegt zusammengestellt werden sollten.

Nun zur Spielsteuerung und dem, was sich nach dem Laden auf dem Bildschirm des Computers abspielt: Nach schnellem Ladevorgang wird immer der zuletzt abgespeicherte Spielstand geladen (es kann immer nur ein Spielstand pro Diskette gespeichert werden – daher empfiehlt es sich, mindestens drei Kopien der Spieldiskette für den späteren Gebrauch anzufertigen). Dann erfolgt eine Abfrage aus dem Handbuch, die richtig beantwortet werden muß, und schon geht's los. Die Landschaft und die Figuren auf dem Bildschirm sind etwa mit denen von *Ultima IV* vergleichbar. Alles ist klar und deutlich zu erkennen, und man sieht sofort, wann man einen neuen Landschaftsbereich betritt. Oben rechts auf dem Bildschirm erscheint die Party mit den entsprechenden Angaben zu Treffer- und Magiepunkten sowie Goldmünzen und Nahrung. Darunter befindet sich das aktuelle Informationsfenster, in dem Mitteilungen zum Spielverlauf gegeben werden. Die linke Hälfte zeigt den momentanen Blick auf den Standort der Party in der Vogelperspektive. Symbole für Häuser, Schulungsgebäude, Dungeons usw. sind ebenfalls zu erkennen. Nun also lenkt man die Party wahlweise mit dem Joystick oder der Tastatur über den Bildsachirm. Die Spielwelt ist riesig groß (etwa 32mal größer als die des Vorgängerspiels *Shards of Spring*!), und man sollte zumindest versuchen, die Orientierung durch das Zeichnen einer groben Karte zu behalten.

Alle Features eines solch komplexen Programms wie DEMON'S WINTER beschreiben zu wollen, würde bedeuten, daß andere Programmvorstellungen zu kurz kämen oder ganz entfallen müßten. Deshalb bleibt mir leider nur, zur abschließenden Bewertung des Programms zu kommen: Die Grafik ist etwa von gleicher Qualität wie bei *Ultima IV*. Die kleinen Spielfiguren sind beim taktischen Kampf animiert und sorgen dadurch zusätzlich für mehr Atmosphäre. Das Vokabular wurde durch Tastaturkommandos ersetzt, und die Bedienung ist nach entsprechender Eingewöhnung einfach und zweckmäßig. Ein Nachteil ist meiner Meinung nach die Steuerung beim taktischen Kampf in nur vier Richtungen. Die Story ist nur angedeutet, und der Spieler muß sich durch viele kleinere Quests arbeiten, bevor es zu der letzten großen Konfrontation kommt. Die Atmosphäre im Spielverlauf ist gut und wird zusätzlich noch durch die vielen tollen Soundeffekte im Kampfablauf gesteigert. Schlußwort: DEMON'S WINTER ist ein sehr komplexes Spiel mit lang anhaltender Motivation. Alles in allem: Empfehlenswert! *U.W.*

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **7** |
| **Vokabular** | **Tastaturkommandos** |
| **Story** | **9** |
| **Atmosphäre** | **9** |
| **Preis/Leistung** | **8** |

# Story hui, Parser pfui

**Programm:** Twilight's Ransom, **System:** Amiga (WB 1.2), IBM, **Preis:** ca. 50,-DM, **Hersteller:** Paragon Software, **Muster von:** Hamburger Softwareladen, Gärtnerstr. 5, 2000 Hamburg 20, Tel. (040) 4204621.

Liebe kennt ja bekanntlich weder Grenzen noch Hindernisse. Das gilt erst recht für Sie und Ihre Freundin (hübsch wie 'ne Pizza). Genau dieser Umstand bereitet Ihnen jetzt aber Schwierigkeiten. Welche das sind, erfahren Sie noch früh genug, wenn Sie sich **TWILIGHT'S RANSOM** von **PARAGON SOFTWARE** besorgen.

In diesem Adventure setzt man Sie vor ein unerwartet großes Problem: Ihre Freundin ist entführt worden, und die Entführer wenden sich nun an Sie. Ganze zwölf Stunden haben Sie Zeit, ihre Bedingungen zu erfüllen. Folglich müssen Sie sich sputen, um erst einmal etwas Licht in diese Angelegenheit zu bringen. Wer könnte Ihre Freundin entführt haben und warum? Was hat Maria (so heißt das Übel) immer vor Ihnen verborgen? Stück für Stück müssen Sie das Puzzle zusammensetzen, um es schließlich mit Ihrem Rettungsplan zu krönen. Aber passen Sie auf, daß Sie dabei nicht selbst über die Klinge springen!

Den Anfang der Investigationen bildet Marias Apartment. Das Telefon schrillt, und die Entführer melden sich höchstpersönlich. Ein bißchen herumschnüffeln können Sie ja noch, denn viel haben Sie nicht dabei. Neben Geld, U-Bahnkarte und einem Foto von Maria findet sich im Zeitalter von AIDS auch ein Kondom in Ihrer Tasche wieder. Dieser Versuchung sollten Sie widerstehen und sich gleich auf die Suche nach Hinweisen machen. Dabei geraten Sie durch zahlreiche angenehme (Bar) und weniger angenehme (dunkle Hausecken in einem Viertel der Stadt) Orte des Geschehens. Die Gefälligkeit der Stadt ändert sich vor allem mit der Tageszeit. Tagsüber herrliche Parkanlagen, saubere Straßen und freundliche Leute. Nachts düstere Gestalten und Messerstecher.

Weiter zum Spielablauf: Wie bei den Adventures üblich, müssen Sie zahlreiche Locations nach allen möglichen Hinweisen absuchen. Teilweise helfen da schon die recht ausführlichen Ortsbeschreibungen (nicht immer so detailliert). Versucht man aber nun, den Wortschatz auf den Parser zu beziehen, so wird man sein blaues Wunder erleben. Zwar versteht dieser einige Befehle und auch kompliziertere Eingaben, er scheitert aber andererseits schon bei ziemlich simplen Befehlen oder Wörtern. Da bleibt der Spielfluß schon manchmal auf der Strecke, wenn man noch lange herumrätseln muß, wie der Parser denn das Subjekt gerne eingegeben hätte. *(Anm. v. Manfred, der das Adventure auch begutachtete: Es ist schon erstaunlich, daß man mit den normal üblichen, ja einfachen englischen Vokabeln nicht durchkommt. Allein beim Telefonklingeln raufte ich mir die letzten Haare aus: Man muß das „Phone" erst „Taken" – so ein Quatsch! -, um danach mit „Answer Phone", den Sprechknochen von der Gabel zu hieven!!! Mit „Lift Receiver" oder „Pick up Receiver" konnte der Parser nichts anfangen, obwohl er (!) nach „Answer Phone" bemerkte: „You picked up the receiver!")*

Ein weiteres Manko ist die Grafik. Zum einen gibt es nicht zu allen Orten eine Grafik, auch wenn sie an manchen Stellen (Kneipe) vorteilhaft wäre. Dann muß die Grafik auch noch mit „Picture" nachgeladen werden, und letztlich schaut sie nicht besonders toll aus. Mehr als Durchschnitt wird also nicht geboten. Auch wenn die Story noch ganz in Ordnung ist, im Spielablauf hapert es doch ganz schön. Das ist schade, denn die Story versprach ein interessantes Spiel. Aber bei der Umsetzung hat man am falschen Ende, dem Parser, gespart. Der verdirbt den Spielspaß gründlich. Somit kann TWILIGHT'S RANSOM nur als Mittelmaß angesehen werden. Ein Geheimtip ist es nicht!

*Peter Braun*

| | |
|---|---|
| **Grafik** (nachzuladen) | **3** |
| **Vokabular** | **2** |
| **Story** | **8** |
| **Atmosphäre** | **6** |
| **Preis/Leistung** | **4** |

# SECRET SERVICE

HEFT 2 AKTUELLER SOFTWARE MARKT

AUSGABE AUG./SEPTEMBER 1989 · NR. 9

SO GEHT'S!

THE LEGEND OF BLACKSILVER



ROSAROTE SEITEN

UNSERE HINT HUNT-ECKE HILFT WEITER

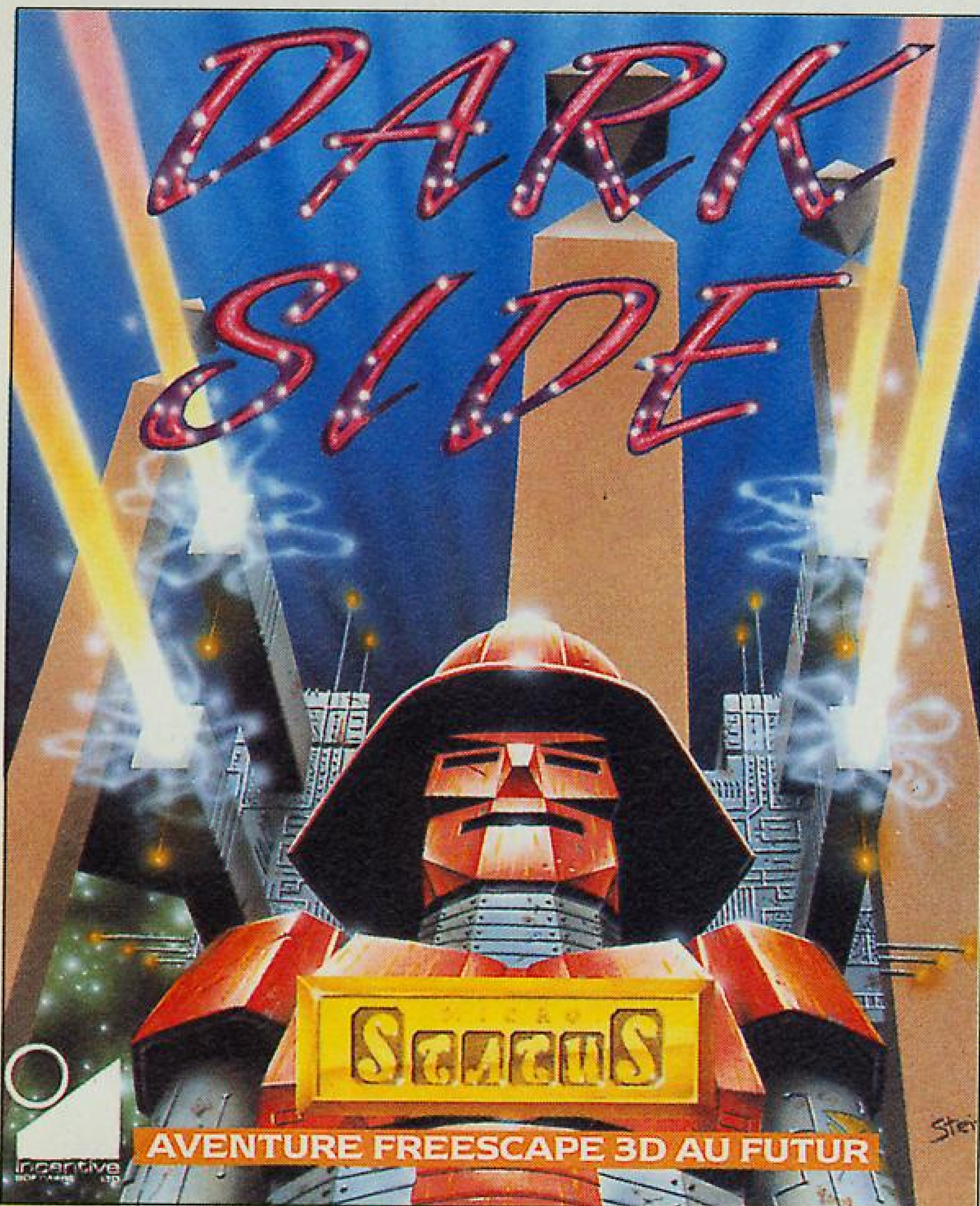
SHORT TIPS

POKES, HILFEN, TRIXER

MIGHT AND MAGIC MANIPULATION




**MICROSTATUS bringt Ihnen ein solides "freescape (TM) 3-D Adventure" von Incentive:**

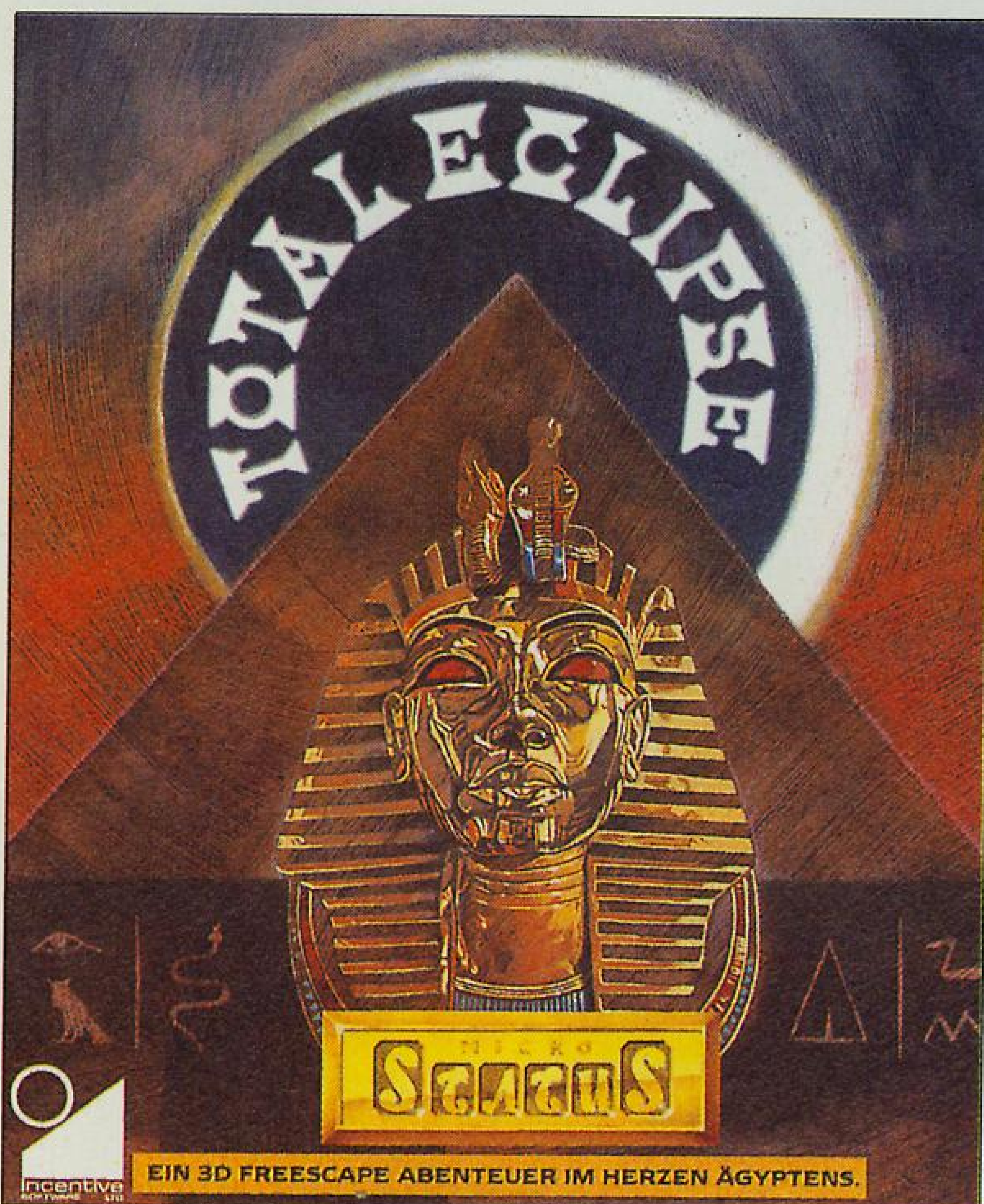



## EIN 3D FREESCAPE ABENTEUER DER ZUKUNFT

Eine verbannte Rasse – die Ketars – haben die letzten 200 Jahre damit verbracht, Rache gegen die friedliebenden Evather zu planen. Ihr Ziel ist es, den Planeten Evath und dessen Bewohner zu zerstören. Zu diesem Zweck haben Sie eine gewaltige Laser-Waffe gebaut und zwar auf der dunklen Seite des Tricuspid, dem Mond der Evather.
Ihre Aufgabe ist es, Triscuspid und das dortige Tunnelsystem zu erkunden – mit dem Ziel, die Energie-Matrix außer Kraft zu setzen und damit Evath zu retten.
Zahlreiche Puzzles und außerdem Verteidigungsanlagen werden Ihre Fähigkeiten testen.

FEATURES:
- ▲ 3-D Grafiken
- ▲ Modernste "Freescape" – Technologie
- ▲ Superbe Spielqualität
- ▲ Anspruchsvoller Spielinhalt

Erhältlich ab sofort für die Formate Atari ST und Commodore Amiga.

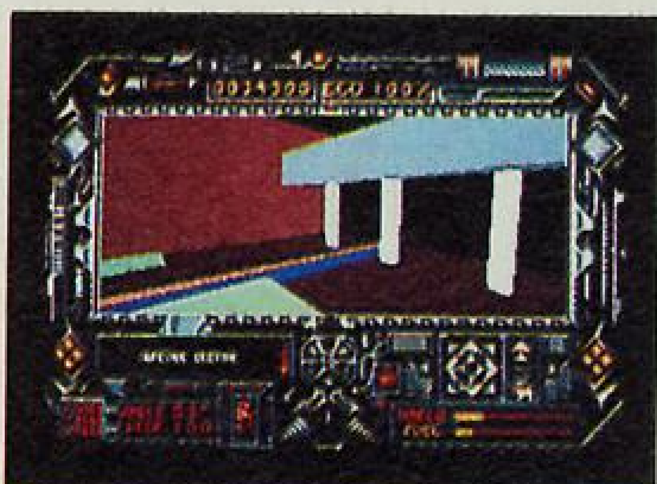


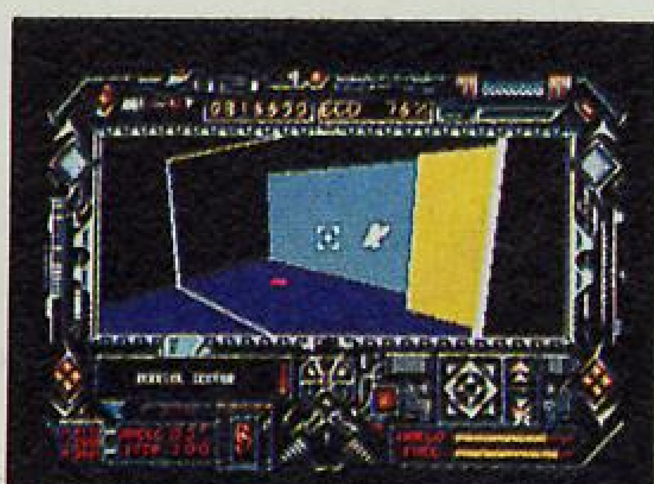

## EIN 3D FREESCAPE ABENTEUER IM HERZEN ÄGYPTENS

Befreien Sie Ägypten von einem schrecklichen Fluch, der seit langer Zeit das Land bedroht. Es ist das Jahr 1930, und Sie sind gerade mit Ihrem Doppeldecker neben der Pyramide, die dem Sonnengott Re geweiht ist, gelandet. Die Sonne brennt, und Ihnen steht nur wenig Zeit zur Verfügung. Denn in nur zwei Stunden wird der Mond die Sonne verdunkeln und damit den alten Fluch, der über Ägypten liegt, aktivieren. Wenn es Ihnen nicht gelingt, den Schrein des Sonnengottes Re im Innern der Pyramide zu finden, so wird der Mond explodieren und die Erde mit Meteoriten beregnen – und alles Leben, wie wir es kennen, wird zerstört werden.

FEATURES:
- ▲ 3-D Grafiken
- ▲ Neueste "Freescape" – Technologie
- ▲ Hervorragende Spielqualität
- ▲ Komplexer Spielinhalt
- ▲ Östliche Musikuntermalung

Erhältlich für die Formate Atari ST und Commodore Amiga, in Kürze auch für IBM und Compartible.









Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

# WERTE LESERSCHAFT!

**Verschiedene Dinge gibt es! Die BARD'S TALE III-Karten sind auch diesmal nicht dabei, ich weiß. LEGEND OF BLACKSILVER schluckt sehr viel Platz, ich weiß. Es sind wenig kleine Tips drin, ich weiß. An der Hotline kommt man schlecht durch, ich weiß. BARD'S TALE II ist auch diesmal wieder rausgeflogen, ich weiß. Ich eile in eine Ecke und schäme mich, aber der Kampf um den Platz im Heft ist unerbittlich, und überhaupt ist die Welt ungerecht – habt Ihr eigentlich schon die neue Secret Service-Special gesehen (ohne ablenken zu wollen!)? Die müßte jetzt seit ca. einem Monat bei Eurem Zeitschriftenhändler ausliegen. 100 dicke Seiten Secret Service und Kopfnüsse. Ihr wißt, was Ihr zu tun habt! Ach ja, bevor ich's vergesse! Schreibt uns bitte, was Ihr vom Secret Service-Cover so haltet. Schreibt am besten gleich dazu, welches Logo Euch am besten gefallen hat. Ihr wißt ja, wir hatten das ganz alte Ding (ganz eckig, wenige Farben), dann das mit dem Computer Gezeichnete (mit dem Farbverlauf im Hintergrund – mein Favorit), und jetzt schließlich das ganz neue Logo (mit Space Rat – überall muß sie ja auch nicht hin, oder?). Falls Ihr aber auch noch ein paar Tips haben solltet, dann wäre das natürlich genial. Also, laßt mal was von Euch hören! Das ist die Adresse: ASM, Secret Service, Postfach 870 (oder 'Stad 35'), 3440 Eschwege. Genug für diesmal, jetzt geht's erst mal für eine Woche ins Krankenhaus (ächz!) und dann an die nächste ASM.**

**Ciao, Euer Uli!**

Wer **GUNSHIP** auf dem C-64, sowie ein Modul wie „Action Replay" oder sonstwas sein Eigen schimpft, der kann das Spiel ja mal einfrieren und den POKE 23082, 189 (nur(!)) während des Fluges) reinsetzen. Nun sollte man eigentlich keine allzugroßen Probleme mehr mit der Munition haben! Von Bernd – Übersetzung von Uli.

★★★★★★★★★★★★★

Drei Paßwörter zu **LEONARDO**: EMMENTALER, ALPHORN, MATTERHORN.
Neun Paßwörter zu **MORPHICLE**: SCARAB, HOTTTI, WOTAN, PAUL, BUDDY, KNORRI, SIGGI, DICKY, INVI

★★★★★★★★★★★★★

Eine Kleinigkeit noch zu **LARRY 2**: Als Telefonnummer (am Anfang) einfach „0724" angeben. Das Spiel wird geladen, und man kann mit Alt-F den gewohnten Cheat aktivieren. Moin Snake!

★★★★★★★★★★★★★

Der Code für den 32. Level von **BOMBUZAL** (C-64) lautet DAVE! (Vorsicht: Sofort nach oben laufen!). Von Pedder!

★★★★★★★★★★★★★

Da sinnse, alle magischen Passwörter von **SPHERICAL**: 1 Player: RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL, 2 Player: GHANIMA, GLIEP, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBACHACHMAL. CU, Tron!

★★★★★★★★★★★★★

Dann kommen hier noch einige Codewörter zu **BONECRUNCHER**: GOLEMSTENCH, MORPHICLE, GOLEMKILLER, SCARAB, WEB OF DEATH, MONSTERPARTY, CAVE OF DOOM, UNDERGROUND, DEATH CHAMBER, GOLEMSCAVE, HURNSCUT, SLIMEHOLE, BLOODSMELL, BONEPOWDER, NIGHTMARE, MONSTERBREED, THUNDERSTORM, CREEPY CAVE, LIQUIDATION, MEGAMAZE, STRATAGEM und STRATOSPHERE. Tach Stephan!

Bei **R-TYPE** auf dem ST kann man 'während' des Diskwechsels mal dies probieren: „Help", „M", „E", „Cursor Up", „Space". Nun weiterbooten und den Cheat im Spiel mit „F5" aktivieren.

★★★★★★★★★★★★★

Ein Tip zu **GRAND PRIX CIRCUIT** (C-64): Wenn sich der Wagen auf der Strecke zu drehen beginnt (zu hohe Geschwindigkeit in der Kurve), sollte man sofort (!) den Feuerknopf drücken. Wenn die Geschwindigkeit nun auf „0" sinkt, den Knopf sofort (!) wieder loslassen. Nun fährt der Wagen mit der Geschwindigkeit sofort weiter, mit der er vorher ins Trudeln geraten ist. Auf diese Weise verliert man sehr wenig Zeit bei einem Fahrfehler. Bei gutem Timing kann es einem sogar gelingen, daß der Wagen plötzlich mit Höchstgeschwindigkeit (!) weiterfährt (Übung macht den...). Von Rafael Sempruch!

★★★★★★★★★★★★★

Bei **SUPER MARIO 2** sind hier und dort Warpzonen versteckt. In Welt 1-3 muß man sich eine Flasche Magie mopsen und diese dann auf die leere Vase am Ende der Welt werfen. Geht man jetzt durch die Tür, braucht man nur noch nach unten drükken, und man steht in Welt 4-1. Auf dieselbe Art un Weise kommt man von Welt 4-2 nach Welt 6-1. Moin E.S. aus Mainburg!

★★★★★★★★★★★★★

Es ist ganz einfach, bei **MICROPROSE SOCCER** 100% Torquote zu erreichen, schreibt zumindest Marc Kühnle. Man mache dies: Im Menü stellt man zuerst mal die „Banana Power" auf HI. Im Spiel schindet man danach eine Ecke heraus (geht aber auch beim Einwurf in der Nähe des Strafraums). Hat man den Ball geschossen (oder eingeworfen, je nachdem), sollte man ihn kurz hinter der Strafraumlinie abfangen. Nun steht der Torwart an der Sechzehnerlinie (?) und bewegt sich nicht. Man läuft mit seinem Spieler an die Ecke des Sechzehners (nicht zu nahe, da sonst der Torwart den Ball einkassiert, läuft nun noch kurz ein Stück parallel zur Strafraumlinie und dreht den Ball um den Torwart herum ins Tor. Den Zeitpunkt des Schusses bestimmt man am besten mit etwas Übung (kurz hinter der Ecke auf der Höhe des Torwarts). Mit etwas Training wird man so leicht Weltmeister.

★★★★★★★★★★★★★

Ein Tip zu **NIGHT HUNTER**: Man gebe als Code „JPB" ein und beginne im sechsten Level. Thank u 4 calling!

★★★★★★★★★★★★★

Bei Foltair (ich sage nur '**OOZE**'...) gibt es nun endlich ein Fortkommen. Hierzu benötigt man die Gemme. In der Folterkammer stellt man sich einfach hin und läßt sich von Foltair festschnallen (einfach warten). Und jetzt kommt's: Man reibt die Gemme. Nun kann man sich mehr oder weniger in Ruhe dort unten umsehen. Man sollte allerdings nicht versuchen, den Keller wieder zu verlassen, schließlich kann man nicht alles haben...

★★★★★★★★★★★★★

Den 'Night Terror' bei **WASTELAND** kann man halt doch besiegen. Man muß nur hartnäkkig genug sein. Man muß ihm in etwa 20.000 – 40.000 Schadenspunkte zufügen, bevor er den Löffel abliefert, aber es lohnt sich! Tach Thomas.

★★★★★★★★★★★★★

Wer bei **ULTIMA V** nicht so recht zu Potte kommt, der nehme sich ein Monitor-Programm, eine leere Disk, die Britannia-Disk und seinen C-64. Man lade den Monitor. Nun holt man sich von der Britannia-Disk das File „ROSTER". Nun sucht man nach den Anfangs- und Endbuchstaben der Charaktere auf der Disk. Etwas später (nach den Namen) fangen die Eigenschaftswerte an. Das erste Byte gibt an, ob ein Charakter zur Party ($00) gehört oder nicht ($FF). Byte 2 bestimmt das Geschlecht ($3e – männlich, $3d – weiblich), Byte 3 die Klasse des Charakters ($C1 – Avatar, $C2 – Bard, $C6 – Fighter, $CD – Mage). Byte 4 beinhaltet den Wert für die Stärke, Byte 5 die Geschicklichkeit, Byte 6 die Intelligenz, Byte 7 die Magiepunkte. Weiter geht's mit einem anscheinend unwichtigen Byte, dem Byte für die Humanität, der Hunderter-Stelle für die Hitpoints und der Zehner-Stelle für die Hitpoints (fragt sich nur, wohin die Einer verschwunden sind, denn nun geht es weiter mit...), der Hunderter-Stelle der Erfahrungspunkte, der Zehner-Stelle der Erfahrungspunkte und zwei Bytes, die ein Rätsel geblieben sind. Schön' Dank an Lars!

★★★★★★★★★★★★★

Ein paar Tips zu **JACK THE NIPPER II** haben wir von Christoph Bauer aus Rotal bekommen:
1. Den Bienenstock schießt man mit dem Blasrohr von einem tiefliegenden (nicht tiefliegenden) Ast ab. Von den un angreifenden Bienen muß man nach links flüchten.
2. Den Bären, der in der Höhle sitzt, bringt man mit der Zwiebel zum Weinen, indem man sie einfach auf den Bären wirft.
3. Die Maus wirft man auf den Elefanten, der neben einem Tempel steht.
4. Das schwarze Glas wirft man auf die große Holzbrücke, die in den Baumwipfeln zu finden ist.
5. In den Tempel, der von einem unverwundbaren Kannibalen bewacht wird, kommt man, indem man den Gegenstand, der unverwundbar macht, nimmt und so schnell wie möglich in den Tempel läuft.




Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

## Die Fragen ...

Gleich zu Beginn der Fragen (weil's so gut paßt) gibt's diesmal eine kleine Erweiterung zu der **PLUNDERED HEARTS**-Lösung aus ASM 4/89. Wenn man sich auf Seite 98 in Lafond's Bedroom befindet, muß man der Mannschaft ein Signal geben. Dies tut man am besten mit einer Laterne oder so.

So, nun geht's aber echt los. Die erste Frage kommt von Andreas Martin und bezieht sich auf **ULTIMA V**. Er hat die Shadowlords bereits vernichtet und die Kronjuwelen eingesammelt. Er spaziert in den Dungeon Shame und bleibt gleich im ersten Level hängen, da hier keine Verbindung zum zweiten Level besteht (anscheinend). Stellt sich eine Frage: Wassnjetz?

Georg fragt, ob's bei **THEXDER** (PC) einen Cheat gibt.

Ulrich Lindner sucht ein paar Tips besonders für die Anfangsphase von **WIZARD'S CROWN** auf dem ST.

Noch ein Problem bei **KING'S QUEST III**: Welchen Befehl muß man eingeben, wenn man dem Seeräubercaptain in der Bar das restliche Geld zur Mitfahrt auf seinem Schiff geben will?

Ralph sucht einen Cheat zu **SOLDIER OF LIGHT** auf dem C-64. Gibt es einen?

Michael G. sucht einen Poke oder Cheat zu **EVERYONE'S A WALLY** (C-64).

Jürgen Claußen kommt beim Endgegner des zweiten Levels von **ROBOCOP** nicht von der Stelle (weiter). Gibt es einen besonderen Trick?

Weiter geht's mit **KENTILLA** (Adventure mit Musik von R. Hubbard!): Wie kommt man am sichersten durch die Sümpfe (ohne daß einen ein Arm hinunterzieht)? Wie öffnet man in Tylon's Schloß die große Kiste und die Stahltüre? Wie kann man das Holzboot ins Wasser bringen? Von Michael Dietze!

Karl-Heinz Adolph hat so seine Probleme bei dem Ballerspiel **PLUTOS**. Er kommt nur bis zum Anfang des zehnten Levels. Also: Gibt es Cheats oder Patches? Wenn ja, her damit!

Ach je, es ist entfallen! Wie ging doch gleich das Nasen- und Ohrenproblem bei **TASS TIMES IN TONETOWN** zu lösen?

Dann waren da noch zwei Fragen: Einmal **MINDSHADOW** und noch einmal **TASS TIMES**. MINDSHADOW: Wie findet man den Rum, den man dem Kapitän des Schiffes geben muß, um von der Insel wegzukommen? TASS TIMES: Was muß man machen, wenn man in Tonetown angekommen ist? (In Tonetown angekommen muß man sich den dortigen Ureinwohnern erst einmal anpassen (Friseur, etc.). Danach besorgt man sich am besten einen Presseausweis und sieht zu, daß man die Band, die gerade spielt, interviewen kann und ihnen vielleicht auch ein Instrument abluchst.)

Fragen genug gibt's auch zu **THE KRISTAL**: Wie kann man auf den Planeten Lavia und Feltina verweilen? Wo ist der *Ring of Bells* zu finden? Allgemeine Tips wären aber natürlich auch erwünscht!

In der Ausgabe 6-7 stand's, und es war falsch. Hier wird's korrigiert: Bei **BARD'S TALE II** senkt das zweite Segment des Zauberstabes den AC nur um zwei Einheiten, Segment 6 castet HEAL, und nicht REST (na und?) und Segment 7 castet BRKR. Das war's wohl.

Carsten Voigt hat noch Fragen zu **DUNGEON MASTER**. Er befindet sich zur Zeit im sechsten Level: Hier befindet sich der Raum eines Königs, den es noch im Tode nach Schätzen gelüstet. Was ist hier zu tun? Am Ende des Ganges befindet sich ein Raum mit einem Fallgitter, hinter welchem ein Schlüssel liegt. Bei Annäherung schließt sich das Tor. Was kann man hier tun (Tip: Die Levels 6-8 von DM wurden in Ausgabe 11/88 behandelt)?

Trotz der **ULTIMA IV**-Hilfen schafft es einer unserer Leser nicht, seinen 93er-Justice-Wert auf die Spitze zu bringen. Wie geht's?

Und dann kam der **DEATHLORD** aus den Tiefen: In Malkanth soll es irgendwo irgendwelche Zähne geben. Wo in der Stadt muß man suchen? Gibt es einen Trick?

Bei **ZZZZZZ** kommt jemand bei einem Alligator nicht weiter. Was ist zu tun?

**MARS SAGA** läßt schön grüßen! Wie findet man die Nomaden? Wozu braucht man den Mining-Laser? Wie kommt man an Molotow-Cocktails? Von Markus Nitz.

Zum Oven-Adventure **ILLUSIONEN** gibt's auch schon Fragen: Wie kann man im ersten Stock die Tür im Westen öffnen (hat keine Klinke)? Was braucht man, nachdem man in den Kessel geklettert und nach oben geflogen ist? Wie kann man den Haken im Abfluß bewegen? Was bewirkt das? Kann man die geteilte Tür im Hof öffnen (die Tür mit den Beschlägen)?

Hans aus Wien benötigt Tips für das Spiel **NIPPON**. Sein Held ißt zuviel und bewegt sich zu langsam. Was kann er dagegen unternehmen?

Bei **POLICE QUEST II** wird einer unserer Leser ständig von Bains im Park erschossen. Wir rätseln rum. Woran kann's liegen?

Florian Priester fragt, wie man bei **THE APPRENTICE** (CPC) an die vier eingemauerten Ringe kommt und wie und wo man die Scrolls anwenden muß?

Eine Frage zu **OOZE** hat Stephan Kempkes: Wo ist die Glühbirne, die man angeblich (ASM 3/89) im Musikzimmer austauschen soll?

Einer unserer Hotline-Durchkommer (wir wissen, es ist nicht leicht, aber stellt Euch mal vor, wie es am anderen Ende der Leitung zugeht!) sucht einen Cheat zu **TOM & JERRY**.

Die Fragen zu **ROGER RABBIT** lassen uns keine Ruhe: Wie kann man Jessica aus der Gag-Factory befreien? Kann sich das zweite Wiesel totlachen? Wenn ja, wie? Wozu sind Bombe und Greifer da?

Naja, wenn wir schon mal bei in der Sonderausgabe beantworteten Sachen sind: Tips gibt's in der Sonderausgabe zu **NEUROMANCER**, **TECHNOCOP**, **STEIN DER WEISEN**, **HEROES OF THE LANCE** und natürlich zu jeder Menge anderer Games. Einen kleinen Hinweise zu **OOZE** findet Ihr in dieser Ausgabe...

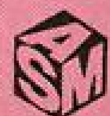
Andreas Schüller sucht nach Karten für die Levels 9-15 von **DUNGEON MASTER** (Unser Rat: Versuch', irgendwo ältere ASMs zu bekommen. Im Laufe des letzten Jahrgangs hatten wir die meisten Levels von DM mit Karten und Erklärungen veröffentlicht).



## ... und ein paar Antworten

So, hier die Antwort zur **ROGER RABBIT**-Frage aus ASM 5/89, die die diesmalige Frage teilweise mitbeantwortet: Nachdem sich das zweite Wiesel totgelacht hat, geht man ins nächste Bild und schnappt sich den „Plutonium Pogo Stick". Nun hüpft man ins erste Bild zurück (man kann auch unbesorgt durch die grüne Pfütze springen), wo man einen Magneten aufnimmt, den man in der oberen Etage findet. Mit ihm geht man ins letzte Bild und dorten in die obere Etage. Man drückt den Knopf, worauf ein riesiger Haken erscheint, welcher hin und her schwingt. Nun muß man sich nur noch in einem günstigen Moment mit dem Magneten an den Haken hängen, und ... von Dirk Zitzmann.





So, hier haben wir einen Hinweis für den sechsten Level von **SOKO BAN**. Dies ist der Anfang: Unten, rechts, viermal unten, links, unten, rechts, dreimal oben, links, unten, rechts, dreimal oben, siebenmal links...der Rest sollte jetzt lösbar sein. Der nächste Level, der einem wahrscheinlich Schwierigkeiten bereiten dürfte, ist Level 12: Rechts, unten, links, zweimal unten, rechts, oben...schönen Dank an Daniel Studer!

Die Pokes für **ROBOCOP** (C-64) kommen gleich hinterher: Level 1: POKE 44179, 96 (UZ), POKE 44368, 96 (UE); Level 2: POKE 45166, 96 (UZ), POKE 45348, 96: POKE 45324, 96 (UE); Level 3: POKE 42960, 96 (UZ), POKE 43131, 96: POKE 43155, 96 (UE) – Run/Stop nach dem Start drücken). Zum Neustart der einzelnen Levels jeweils SYS 32768 eingeben. Moin Foxx!

Hier wäre dann auch die Antwort für die **EMMANUELLE**-Frage, die wir in der Ausgabe 4/89 hatten: Das erotische Potential steigt, wenn man Mario gefunden hat (in Salvador das Mädchen bequatschen). Dieser gibt einem eine blaue Maske. Nun sollte man versuchen, mit dem Mädchen, das eine blaue Maske trägt, etwas anzufangen. Außerdem muß man sich noch die beiden Mädchen „vornehmen", die am Strand stehen, wenn man mit dem Schiff von Bahia Salvador nach Rio fährt. Irgendwas gab's auch noch mit drei Statuen. Schönen Dank an M.H.!

Hier beantworten wir schnell Olivers **TIMES OF LORE**-Frage (6-7/89): Die Teleportationsrolle liegt in einem Haus südöstlich von Hampton (Vorsicht! Man kann sie nur einmal benutzen!). Wegen der Lösung kannst Du aber auch noch mal in der neuen Secret-Service-Special (Nr.5) nachschlagen. Ciao Martin!

Kümmern wir uns also um die Endgegner des vierten Levels von **BARBARIAN II**: Den Zauberer besiegt man, indem man sich ungefähr dort hinstellt, wo der Mann an die Wand gefesselt ist und zum „fliegenden Nackenschlag" ansetzt. Wenn das nicht gleich beim ersten Mal funktioniert, sollte man die Axt aber nicht gleich ins Korn werfen. Das graue Viech? Wenn man alle sechs Gegenstände aufgesammelt hat, weicht es von allein zurück. Marc, von dem dies stammt, empfiehlt auch, während des Spiels die Taste „Q" auszutesten.

Alle Leute, die sich noch mit dem **BERMUDA PROJECT** und **LEGEND OF THE SWORD** (hallo Manuela Löwe!) herumplagen, denen sei gesagt, daß sie einen Blick in die Sonderausgabe Nr. 5 werfen können. Vielleicht finden sie was, das ihnen hilft.

Beantwortet wird auch die Frage zu **THE HOBBIT** aus ASM 4/89: Wird man von dem Goblin in den Dungeon gesperrt, muß man darauf achten, daß entweder Gandalf oder Thorin anwesend sind. Im Dungeon dann gräbt man im Sand („dig sand") und nun geht's auf Englisch weiter: „break trap with sword", „get key", „say thorin (oder halt gandalf) 'carry me'", „say thorin (wie gehabt) 'open window'", „say thorin (s.o.) 'go window'". Nun nach Südwesten und dann den Ring im Verlies der Goblins suchen. Moin Uli!

Maulwurfmäßig geht's bei **MONTY ON THE RUN** ab. Diese Gegenstände braucht man während des Spiels: 2, 4, 12, 13, 16. Der Cheat funktioniert so: Man gibt in der Highscoreliste „I want to cheat" ein und das war's. Ich tanke Dir Dein Auto voll...oder auch nich'. Tach Alex!

Die Fotomission von **PROJECT STEALTH FIGHTER** kann man auf ganz einfach Art und Weise beenden: Man drückt einfach solange den Feuerknopf, bis der Film voll ist (wo das?) und landet dann ganz normal wieder. Hoffentlich klappt's. Kam von Michael!

Die Frage zu **PHANTASY STAR** (5/89): Der alte Mann heißt Noah und gehört zur Party. Er begleitet einen aber nur, wenn man einen Brief vom Gouverneur Motavias hat. Zum Gouverneur kommt man allerdings wiederum nur, wenn man ihm einen Kuchen mitbringt. Diesen kann man sich auf Palma in einem Süßwarengeschäft (im Dungeon ganz oben rechts) besorgen. Von Ilja!

Kommen wir zu **ADVENTURE OF LINK**. Der Hinweis „Look East in Woods" ist ein Hinweis auf die versteckte Stadt. Am Fuße des Todesberges muß man soweit wie möglich nach Osten gehen. Etwas oberhalb (wovon, das weiß der liebe Gott) befindet sich eine Höhle. Sobald man diese durchquert hat, steht man in einem kleinen Wäldchen. Hier muß man mit dem Hammer Bäume fällen. Unter einem Waldstück befindet sich die versteckte Stadt. Von E.S.!

In Valjevo Castle, zu finden in **POOL OF RADIANCE** (5/89), muß man „Thyranthraxus" ausschalten. Es handelt sich hierbei um einen bronzenen Drachen.

Oh Jubel! Hier kommt die Antwort zur **SPELLBOUND**-Frage (2/88 – haha!): Man muß Samson nur den Speer geben. Das kleine Problem dabei ist, den Speer zu bekommen. Im vierten Stock Thor bestellen, ihm den Hammer von Elrand geben, ihn um Hilfe bitten, im zweiten Stock Elrand das Saxophon geben, ihn um Hilfe bitten und die Ziegelsteine mitnehmen. Im Erdgeschoß den Spell 'Armouris Illuminatum' aktivieren und dann zum vierten Stock. Dort etwa zwei Zentimeter vor dem Turm die Ziegelsteine übereinander stapeln und den Turm überspringen. Ein paar Räume nach rechts, und man findet den Speer. Beim Pit Samson bestellen und ihm den Speer geben, ihn dann um Hilfe bitten – fertig und schönen Dank an Michael Geuting!

Martin „Krähenklaue"s Frage zu **ELITE** findet hier ihre Antwort: Man muß die besagte Station mit „gezielten" Laserschüssen zerstören. Mit dem Military-Laser schafft man dies nach etwa 70 Treffern. Danach fliegt man einfach eine beliebige Station an und nimmt den ECM-Jammer in Empfang. Moin Ralph!

Sagen wir auch etwas zu Christian Wickes Frage nach den „Moonseas" und den Büchern bei **POOL OF RADIANCE**: Die Länder südlich des Moonseas sind nicht erreichbar und für die Lösung des Adventures unwichtig. Die Bücher zuende zu lesen ist leider unmöglich, sie spielen aber auch keine Rolle für die Lösung. Und 'n Tach an Stefan!

**KING'S QUEST III** wird abgefackelt! Hier sind die Antworten auf Björn Sudes Fragen (5/89): Die „small feather from a bird" findet man im Hühnerstall. Man schnappt sich eine der Hühner und zupft ihm eine Feder aus („take feather"). Die „dried reptile skin" liegt in der Wüste (erst die Medusa mit dem Spiegel töten!) und sieht aus wie eine tote Schlange. Die „rose petal essence" befindet sich im Zimmer von Manannan (?) in der Kommode. Den „smooth rounded stone of unusual color" bekommt man in der Spinnenhöhle vom Orakel. „Empty jar": Ein Zaubermittelchen von Manannan befindet sich in einem Glas. Nach der Benutzung des Zaubermittels ist das Glas leer ... und schließlich noch der „cactus juice". Der Kaktus befindet sich in der Wüste. Bearbeitet man ihn mit dem Messer, bekommt man den Kaktussaft. Das war's und schönen Dank an Martin Haase!

Dann wollen wir mal bei **KING'S QUEST I** den Dolch holen gehen: Man gehe vom Schloß aus nach links über die Holzbrücke. Unterhalb des Baumes weiter nach links ins nächste Bild. Man steht nun auf einer Wiese mit einem Felsbrocken. Diesen schiebt man zur Seite („move rock") und nimmt den Dolch aus dem Loch. Grüß' Dich auch, Rüdiger!

Es bedankt sich auch Hans, der Baller, bei allen MSX-Usern, die einen Cheat zu **NEMESIS 2** geschickt haben. Wer Cheats zu **SALAMANDER**, **NEMESIS 3** oder **PENGUIN ADVENTURE** hat, kann die ja auch noch rüberwachsen lassen...

Die „four cornered letters" von **BARD'S TALE II** erkennt man, wenn man den Dungeonlevel aufzeichnet in den vier Ecken („corner"!) der Karte. Sie lauten P, A, S, S. Tach Jürchen!

So, hier nochmal für alle, die sich zur Zeit mit **KING'S QUEST I** und/oder **SPACE QUEST I** befassen und da so ihre Probleme haben: In der Special Nr.5, der neuesten Secret-Service-Sonderausgabe werden beide Spiele nochmal behandelt. Also Leute, kaufen, kaufen, kaufen!

Aber wir wollen ja nicht so sein. Hier ist die Antwort auf Petras Frage: Sobald die „Deltaur" in Sicht gekommen ist, legt man das Jetpack an (hat man zuvor beim zweiten Verkaufsangebot für den Skimmer bekommen) und verläßt mit „leave ship" das Schiff. Nun fliegt man zur Luftschleuse (Mitte des Schiffes) hinüber und tippt „open door" ein. Nun betritt man das Schiff, wartet, bis ein Roboter durch die Tür kommt und flitzt wie ein geölter Blitz hindurch. Moin Kay!

Zu **THE LEGEND OF BLACKSILVER** findet Ihr umseitig Material. Tips (Frage aus ASM 6-7/89) dürften ebenso vorhanden sein wie Karten. Weitergehen tut's damit auch, und zwar in der nächsten ASM.

Die beiden Pokes (**TRAZ**, **LIVING DAYLIGHTS**), die in Ausgabe 3/89 gesucht wurden, haben wir von Willi bekommen. Sie lauten POKE 4390, 238: SYS 4352 (LIVING DAYLIGHTS) und POKE 42200, 173: SYS 32768 (TRAZ). Jetzt sollte Euch nichts Größeres mehr im Wege stehen.

# The Legend of Blacksilver

Von Wolfgang Fischer kommen diese Lösungstips zu **THE LEGEND OF BLACKSILVER**, die Karten haben wir von NDI erhalten. Schönen Dank an beide und viel Spaß beim Durchspielen an Euch!

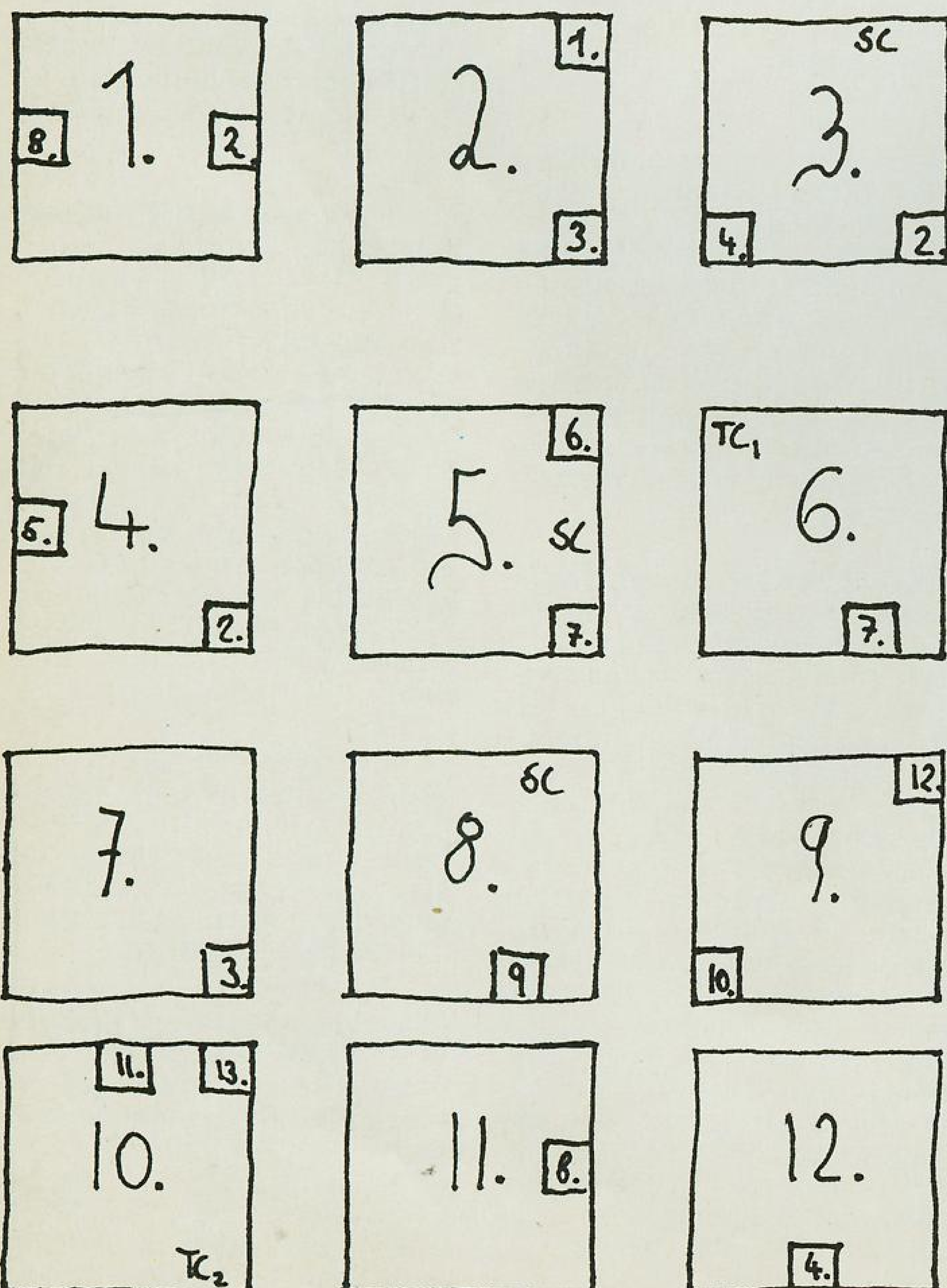
Zu Beginn des Spiels sollte man sich nicht mit Kämpfen aufhalten, sondern direkt ins Castle gehen. Dort bekommt man die nötigen Informationen für den Spielablauf. Im Castle besucht man den Prinzen, nachdem man die Türe zum Thronsaal mit der 'Falcon Feather' geöffnet hat. Die vom Prinzen gestellte Frage beantwortet man mit 'Ja'. Man erhält jetzt einen 'Small Key', mit dem die Türe geöffnet werden kann, hinter der die Orks den 'Wizard Seravol' gefangen halten. Mit demselben Schlüssel können Türen geöffnet werden, die in die Räume mit den Goldtruhen führen (Cash...). Außer dem Gold findet man hier ein 'Blue Gem', welches man im Archiv des 'Owl Temple' gegen den 'Singing Crystal' eintauschen kann. Mit diesem werden die Steine im Castle (die, die den Weg zu Seravol versperren) auf magische Art und Weise beseitigt werden. Bevor man dies alles aber tätigt, sollte man sich wappnen: Waffen braucht man ebenso wie Westen (?) und Spells. Im 'Eagle Temple' und im 'Owl Temple' kann man sich gegen Bares heilen lassen. Seravol schließlich gibt einem weitere Tips zum Spiel.

Nun die wichtigen Hinweise:

1. Der zweite 'Blue Gem' aus dem Castle wird im 'Owl Temple' zum Öffnen der 'Island Caverns' gebraucht. In den 'Island Caverns' liegt ein 'Crystal Ring', mit dem man in den Tempeln das wichtige Lebenselixier kaufen kann.
2. In den Dungeons den Droiden zuerst mit einem Zauberspruch begegnen und erst dann mit dem Schwert gegen ihn angehen, da das Schwert sonst zerbricht.
3. Ein Boot, mit dem man 'auf die andere Seite' schippern kann, ist erst zu kaufen, wenn man den König befreit hat. Den 'Hawk Temple' kann man allerdings mit einem Boot erreichen, das man in Ridgeport erwerben kann (dies allerdings auch erst, wenn man weit genug ist).
4. Tempel-Relikte aus den Dungeons in den entsprechenden Tempeln einlösen, um die 'Strength' zu erhöhen.
5. Für die 'Taragas Mines' benötigt man die 'Climbing Gears', die es im 'Owl Temple' zu holen gibt.
6. In die Dungeons sollte man sich über 200 Food mitnehmen, da es in selbigen eine Menge Ungeziefer gibt, das einem etwas wegfuttert. Ebenso sollten genügend Lebenselixiere (30), 'Tongue of Flame's (50) und 'Lightning Bolt's (50) vorhanden sein.
7. In den Städten sollte man Wächter und Gefangene bestechen, um weitere Infos zu erhalten.
8. Als Paketbote kann man sich so manchen Taler verdienen. Auch werden einem in den Städten 'Red Garnets' angeboten. Man sollte also immer ein paar „Flocken" bei der Hand haben.
9. Immer mal den Spielstand abspeichern.

P.S.: In dieser Ausgabe sind noch nicht alle Karten zu LEGEND OF BLACKSILVER. Die restlichen Karten werden in Blöcken nachgereicht, um den Secret Service nicht zu einseitig zu gestalten. Bitte habt Verständnis für diese Maßnahme. Danke!

## The Labyrinth




1. Eingang
2. Guard quarters
3. Private section

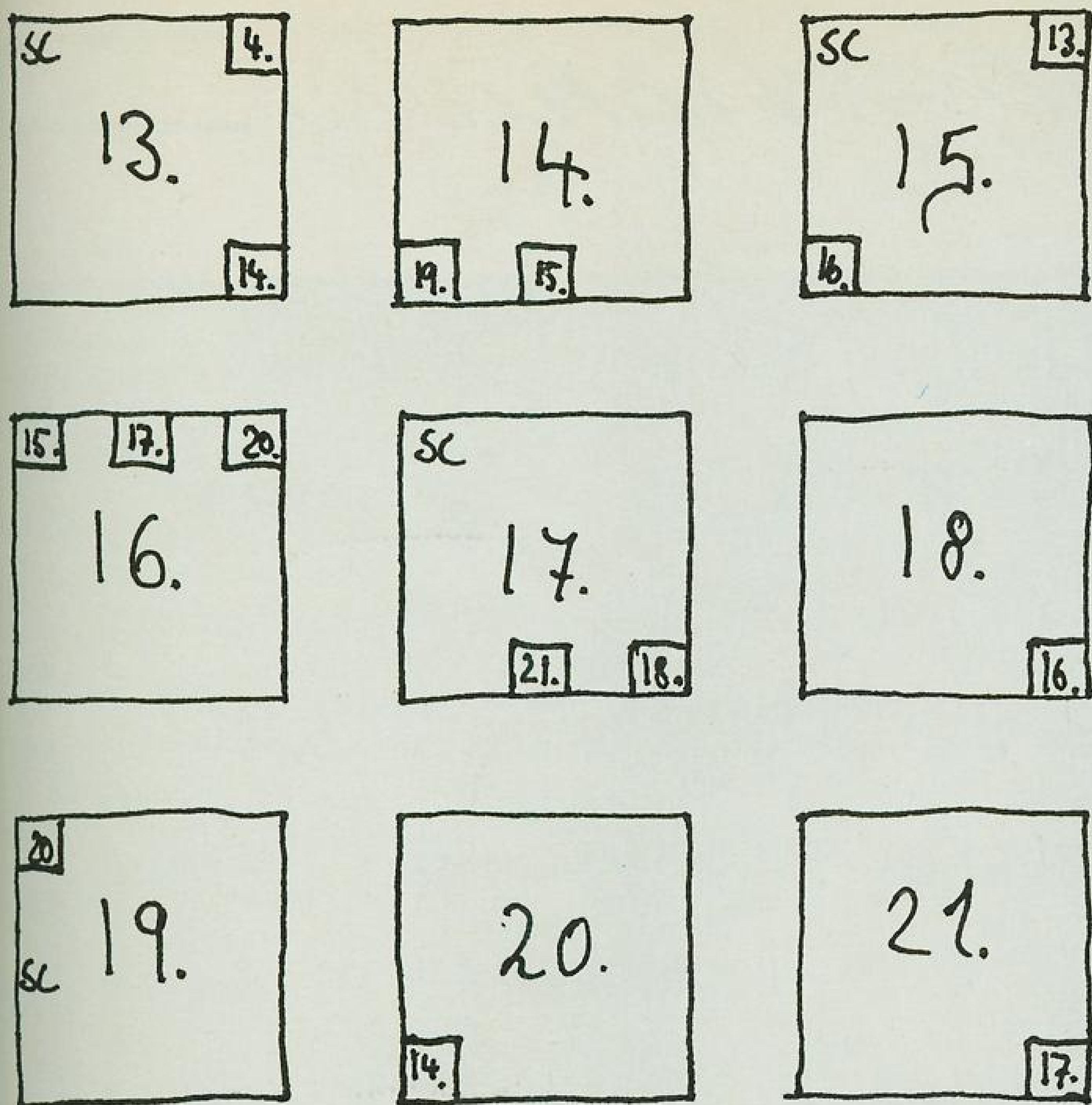
4. Foyer
5. Treasure Room (Giant)
6. Treasure Room (TC1=Amber key)

7. Dark Rooms (Contortionist)
8. Treasure Room
9. Cell Blocks

10. Red Chambers (TQ=Large key)
11. Strange Room (Rotar the Ravaged)
12. Smoky Room





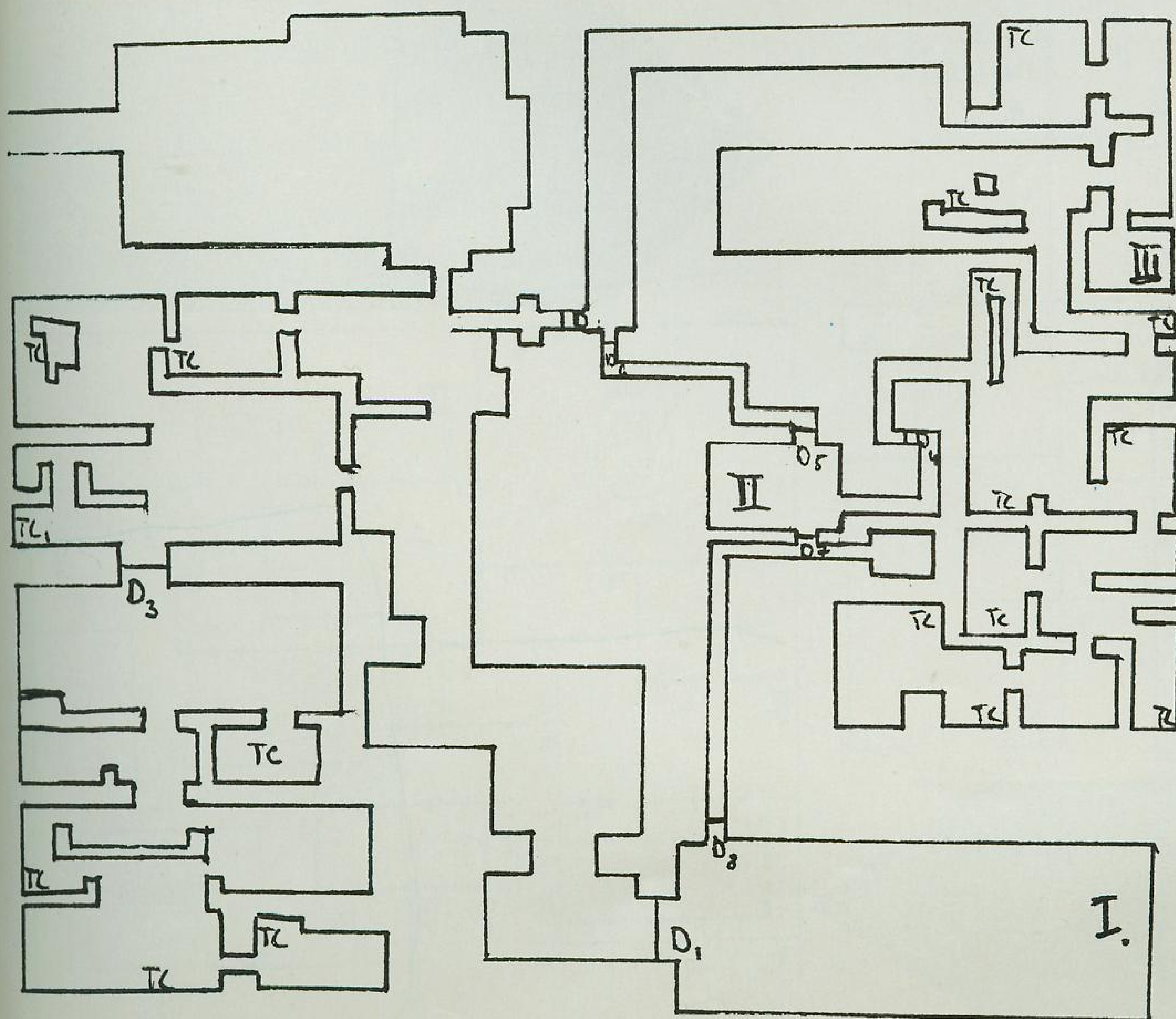



13. Foyer
14. Dark Room
15. Treasure Room

16. Courtyard
17. Bed Chambers
18. Spacious Room (vorn)

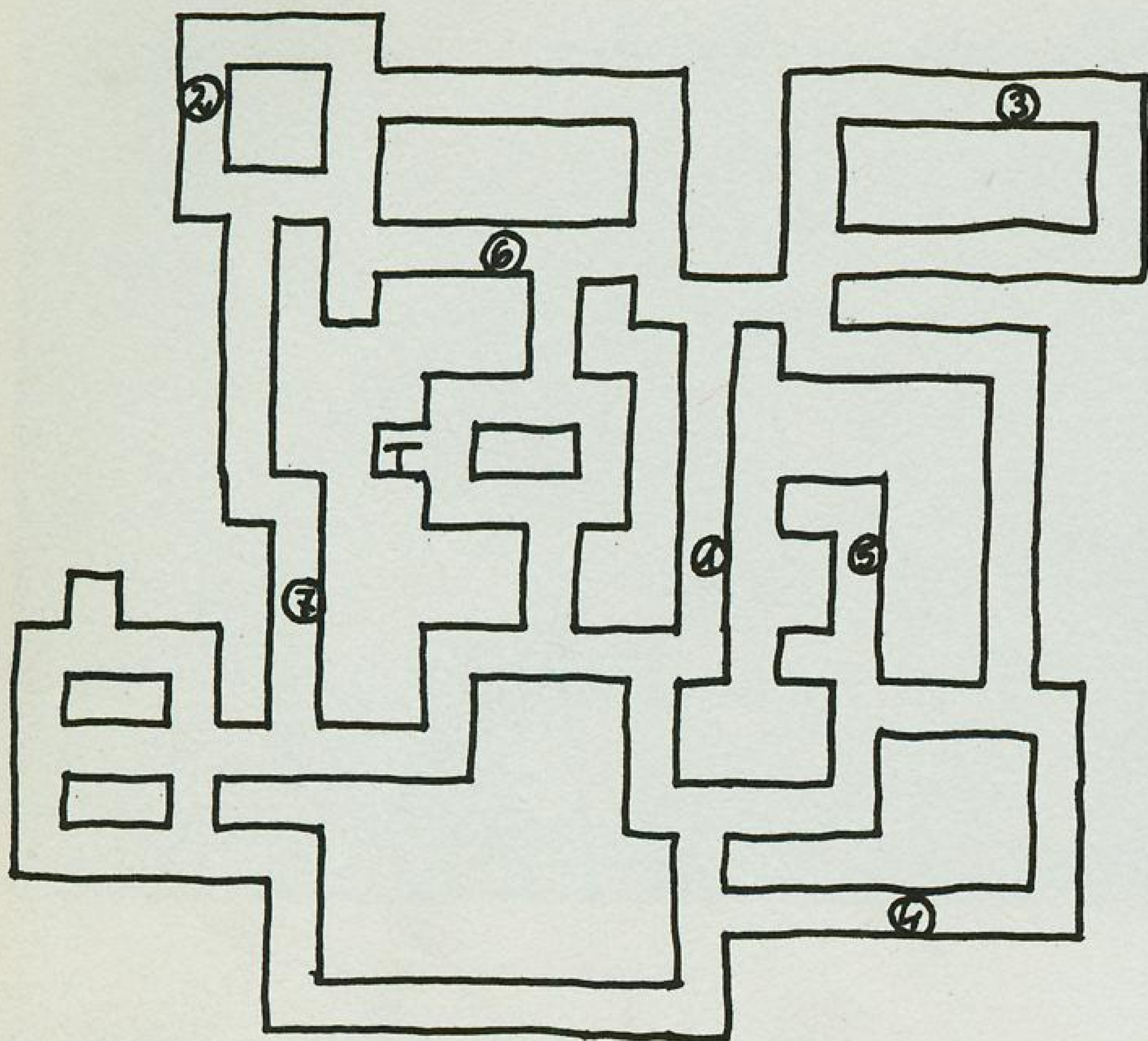
19. Private Offices
20. Dark Room (Leper)
21. Spacious Room (Taragos)

## Castle



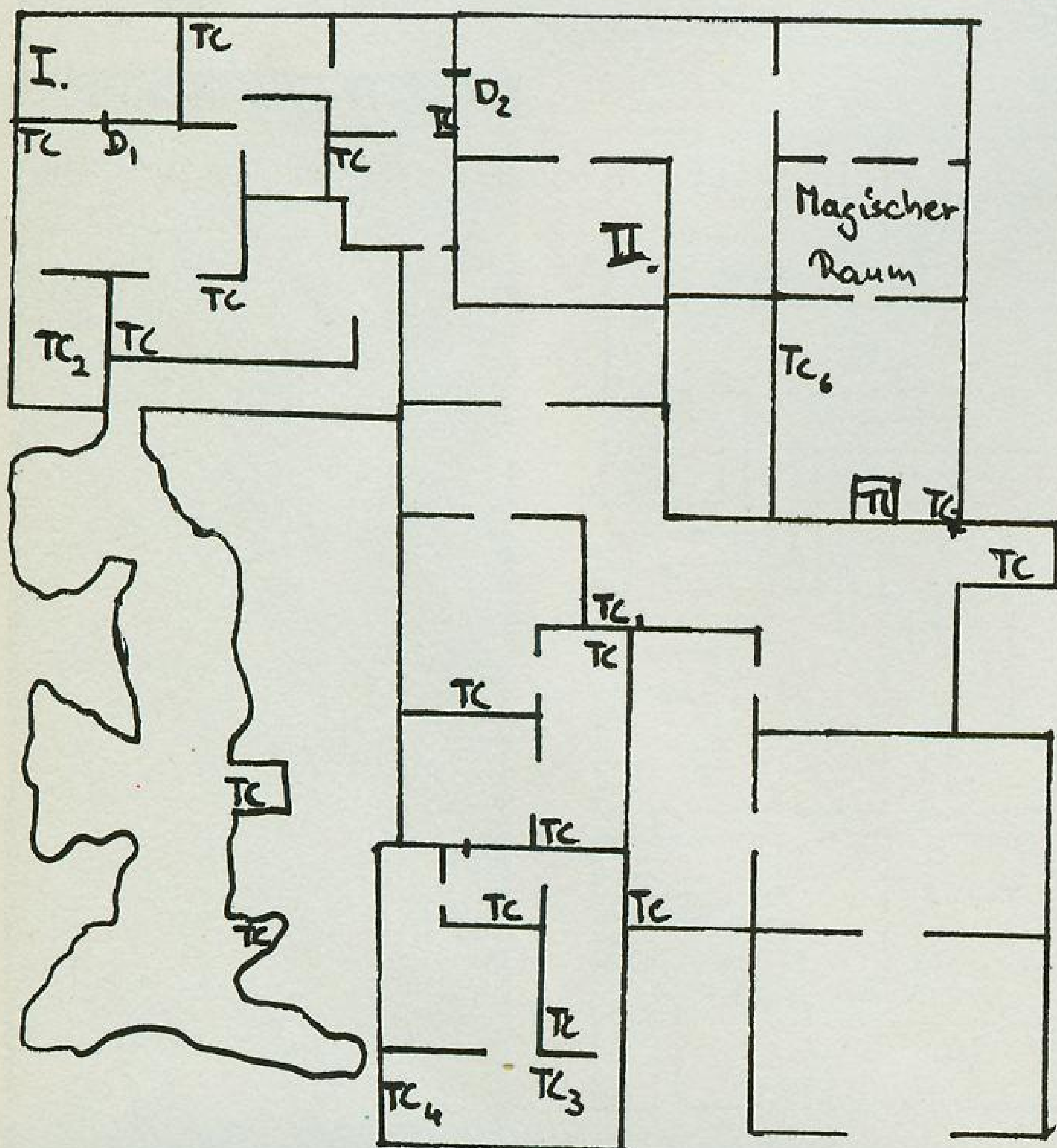

I.: PRINCE
II.: WIZARD SERAVOL
III.: ARMAN
TC1: BLUE GEM

# Hawk-Temple-Archives

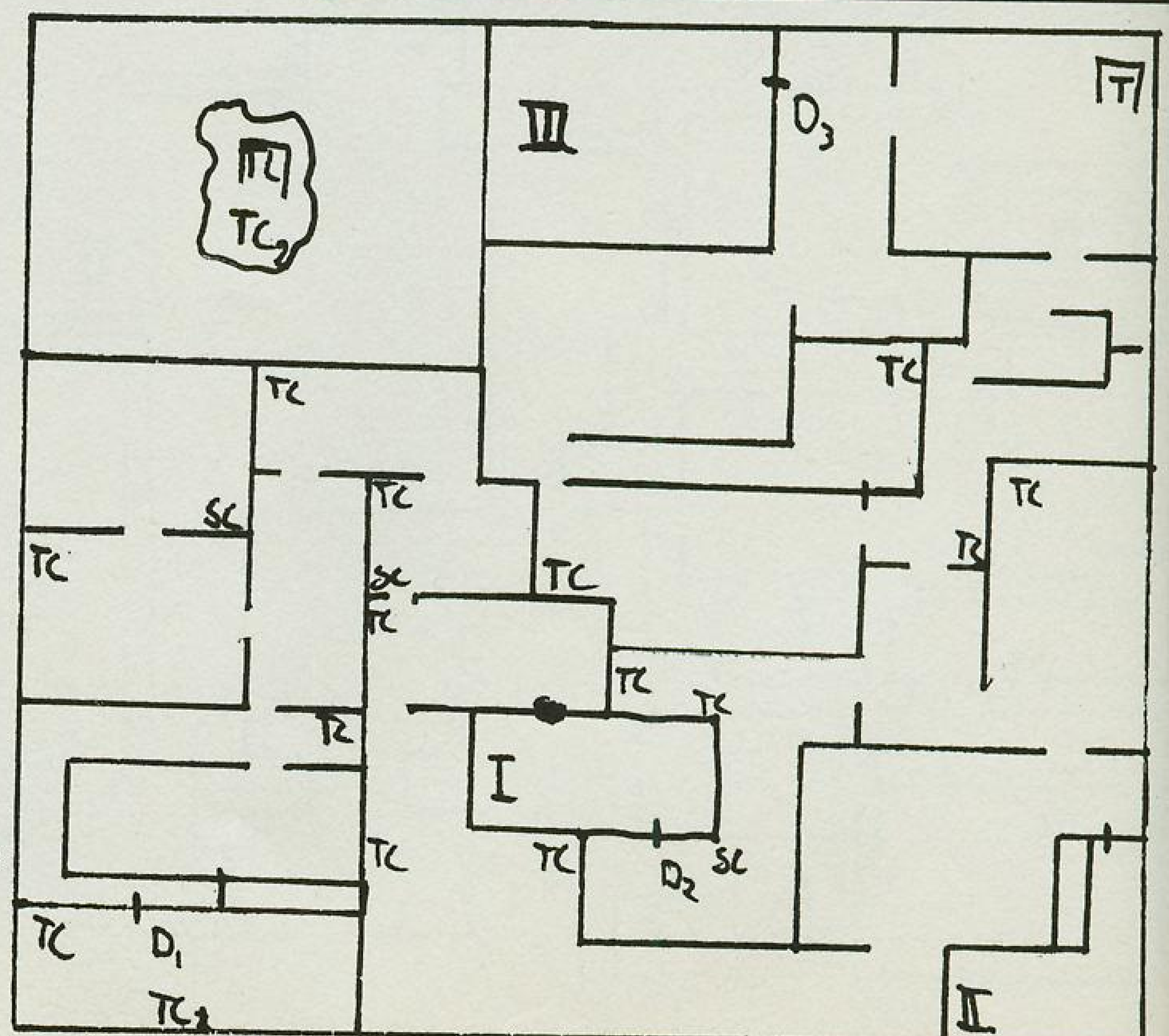



1. Underwatersport (benötigt: Yellow Diamond)
2. Morning Star (benötigt: Emerald)
3. The Dark Ward (benötigt: Yellow Diamond)
4. Crystal Tears (benötigt: Black Opal)
5. Flaxton Incerse (benötigt: White Diamond)
6. The Blacksmith (benötigt: White Diamond)
7. Marthbane Tunnels (benötigt: Emerald)

# Citadel




TC1 = Red Garnet TC2 = Black Key
TC3 = Red Garnet TC4 = Iron Key
TC5 = Red Garnet TC6 = Eagle Statue
TC7 = Amethyst Gem
I. Behold the Mage. II Barde TC Teleporter

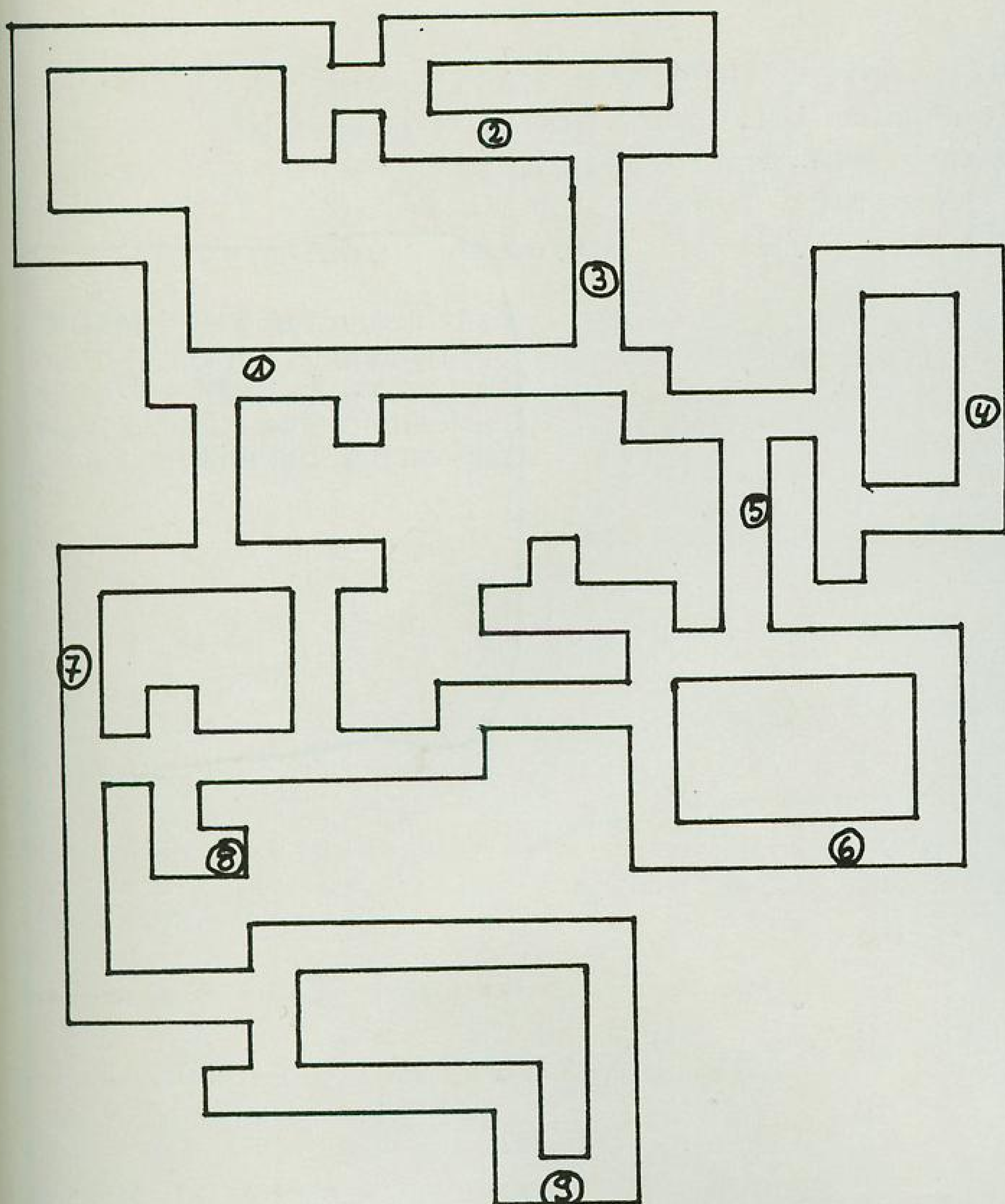



| | | | |
|---|---|---|---|
| TC1 | = | Quartz key | I. A von the Elf |
| TC2 | = | Staff | II. Lomar the Loom |
| TC | = | Teleport | III. Lord Matrek |





# Owl-Temple-Archives




1. Mountains (benötigt: Amethyst Gem)
2. Metalwork (benötigt: Blue Gem)
3. Game of Honour (benötigt: Red Garnet)
4. Storming Gear (benötigt: Red Garnet)
5. Singing Crystal (benötigt: Blue Gem)
6. The Wealthy (benötigt: Red Garnet)
7. Etherium (benötigt: Amethyst Gem)
8. An Island Retreat (benötigt: Blue Gem)
9. Vase of Souls (benötigt: Ame thyst Gem)

| | Magic Shop | Marina. | Productions Shop | Dungeon Shop | Bank. Casino: | 1 | 2 | 3 | Jail | House Broker |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Riverbend | | X | X | | X | | X | | | |
| Tronwood | | | X | | X | X | | X | X | |
| Bad Axe | X | | X | X | X | | | | | |
| Ridgeport | X | X | X | | X | X | | | X | X |
| Beaverton | X | | | X | X | | X | X | X | X |
| Crystal Summit | | | X | | X | | | | | X |
| Tumanis | X | | X | | X | X | | X | | X |
| Clissold Week | | X | X | | | | | X | X | |
| Appia | X | | X | | | X | X | | X | |
| Iron Forge | | | X | X | | | | | | X |
| Thorton Hollow | | X | | X | X | | | X | | |
| Glen Lake | | X | X | | X | | X | | X | |
| Beggar's Cove | X | | | | X | | X | | | X |
| Lost Crag | X | | | X | | | | | | X |
| Murkwater | X | X | | X | X | X | | | | |
| Ratville | X | | | X | X | | X | | | |

1. DRAGON WHEEL 2. BLACKJACK 3. HEIGH-LOAGH

# MIGHT & MAGIC

... zum Schluß noch die Might & Magic Manipulation:
(hier für den IBM)

Mit dieser Manipulation wird die vorgefertigte Party des Spiels verändert. Deshalb sollte man das "frische" File ROSTER.DTA vom Originalspiel auf eine extra Diskette kopieren. Dieses editiert man dann mit DEBUG vom DOS auf folgende Weise (jede Zeile wird mit <ENTER> abgeschlossen):

```
e 0115 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63
e 0120 63 63 63 01 01 12
e 0133 63 00 63 00 63
e 013D 1E 63
e 0194 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63
e 01A0 63 63 01 01 12
e 01B2 63 00 63 00 63
e 01BC 1E 63
e 0213 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63
e 0220 63 01 01 12
e 0231 63 00 63 00 63
e 023B 1E 63
e 0292 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63
e 02A0 01 01 12
e 02B0 63 00 63 00 63
e 02BA 1E 63
e 0311 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 01
e 0320 01 12
e 0327 FF 00 FF
e 032B 07 07 04 01 63
e 0330 00 63 00 63
e 0339 1E 63
e 0390 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 01 01
e 03A0 12
e 03A6 FF 00 FF
e 03AA 07 07 04 01 63 00
e 03B0 63 00 63
e 03B8 1E 63
```

Jetzt nur noch absaven <w>, und das editierte File ins Spiel einkopiern. Schon haben, zapzerap, alle Charaktere utopische Merkmale bekommen.

Written by

Zap Zerap

Falls jemand **MIGHT & MAGIC** auf seinem PC spielt und die Party nicht so recht will, ist er hier am rechten Platze. Was man so braucht, steht ja im Text.

So, dann wollen wir mal ein paar Passwörter für **KING'S VALLEY II** abdrucken. Allerdings sind es nicht alle, sondern immer nur jedes fünfte. Level 5: ICICFBFF, Level 10: BCBEHPKF, Level 15: APDFGIKM, Level 20: NAFBBODP, Level 25: IGFGAKHM, Level 30: CBOEAMBB, Level 36 (haha): OAJDAGHK, Level 40: BEHHEBGG, Level 45: DJGMFNAC, Level 50: BIGEBHPC, Level 55: FANPDOBB, Level 60: DBOBFNAP. Es gibt aber noch mehr. Die Programmierer haben ins Spiel noch ein kleines Extraspiel eingebaut. Man aktiviert es folgendermaßen: Nach Eingabe des Passwortes von Level 52 (FANBBOPD) von der Startposition aus in das nächste Loch links fallen lassen. Nun nach rechts und die gelbe Leiter hinunter. Weiter nach rechts und fallen lassen. Nun so hinstellen, daß man genau am rechten Bildschirmrand steht. Nun nach links und sofort (!) springen. Nun sollte vor der „Erhöhung" eine Pyramide auftauchen (ggf. mehrmals versuchen). Jetzt springt man auf der Erhöhung nach rechts. Das tut man so, daß man genau vor der Pyramide steht. Es genügt nicht, wenn man sich vor die Pyramide stellt und hochspringt. Die Pyramide verschwindet nun und man braucht nur noch den Joystick (bzw. die Cursortaste) nach unten drücken ... kam von Christian Weihrauch!

Ein Tip zu **ACTION FIGHTER** (Amiga). Wenn man in einem der Flugzeuglevel ist und gerade wieder mal ein Sega-Hubschrauber ankommt, sollte ma schnell vor den Hubschrauber fliegen, so daß er nicht davonkommen kann. Nun kommen aufgrund dieses Hubschraubers keine Gegner mehr. Nun sollte man solange vor dem Hubschrauber herfliegen, bis man den Sound für den Endgegner hört. Jetzt läßt man den Hubschrauber wegfliegen und bearbeitet in Ruhe den Endgegner ... von Markus Münch!

Einige Codewörter für **GRAVITY FORCE** auf dem Amiga lauten: AGNUS, PARSEC, CRYSTAL, REACTOR, VISION, ORBIT, PALACE, ALIEN und FALCON. Hat man auch Level 49 hinter sich gebracht, erhält man das letzte Passwort, mit dem man die Levels einzeln anwählen kann. Ist von E&L!

# ULTIMA V

```
1000 IF A=0 THEN A=1:LOAD"ROSTER",8,1
1010 :
1020 A1=153:A2=255
1030 :
1040 FOR X=4224 TO 4479 STEP 16
1050 :
1060 POKE X+4,53:POKE X+5,53
1070 POKE X+6,80:POKE X+7,80
1080 :
1090 POKE X+ 8,A1:POKE X+ 9, 0
1100 POKE X+10,A1:POKE X+11, 0
1110 POKE X+12,A1:POKE X+13,A1
1120 POKE X+14, 8
1130 :
1140 NEXT
1150 :
1160 FOR X=4480 TO 4486
1170 :
1180 POKE X,A1
1190 :
1200 NEXT
1210 :
1220 POKE 4487,1
1230 :
1240 FOR X=4608 TO 4655
1250 :
1260 POKE X,A1
1270 :
1280 NEXT
1290 :
1300 FOR X=4672 TO 4735
1310 :
1320 POKE X,A1
1330 :
1340 NEXT
1350 :
1360 FOR X=4768 TO 4775
1370 :
1380 POKE X,A1
1390 :
1400 NEXT
1410 :
1420 FOR X=4592 TO 4607
1430 :
1440 POKE X,A2
1450 :
1460 NEXT
1470 :
1480 POKE 4599,A1
1490 :
1500 OPEN 15,8,15,"S:ROSTER":CLOSE 15
1510 :
1520 PRINT "(CLR)SYS 57812 ";CHR$(34);"ROSTER";CHR$(34);",8"
1530 PRINT "(DOWN)(DOWN)POKE 174,0:POKE 175,20:POKE 193,0:POKE 194,16"
1540 PRINT "(DOWN)(DOWN)SYS 62957"
1550 :
1560 POKE 631,ASC("(HOME)")
1570 POKE 632,13
1580 POKE 633,13
1590 POKE 634,13
1600 POKE 198,4
```

Falls die **ULTIMA V**-Manipulation per Hand jemandem zu knifflig ist, haben wir hier noch ein Listing, das einem ein wenig Arbeit abnimmt. Man lädt es einfach in den C-64, legt die Britannia-Disk ins Laufwerk und startet es. Tach Andræ!

## ROBOCOP ZX-SPECTRUM

ROBOCOP WAR DIE STÄNDIG ZUNEHMENDE ANZAHL DER LÖCHER IN SEINER BLANKEN WESTE LEID, UND GAB DAHER IN SEINEN BORDCOMPUTER (EINEN ZX-SPECTRUM!) **POKE** 25316,0 UND **POKE** 39537,201 EIN.




Ein paar Fahrwege zu den ersten Levels von **CRAZY CARS II** gibt's auch. Die Zahl vor dem Komma bedeutet die Straße, in die man einbiegen muß, die Zahl nach dem Komma gibt die Nummer der Abfahrt an, die man nehmen sollte (erste oder zweite). Level 1: 15,1; 6,2; 89,1; 70, 2; Level 2: 191, 1; 666, 1; 160,1; Level 3: 285,1; 60,2; Level 4: 70,1; 10,1; 180,1; Level 5: 666, 1; 70, 1; 60, 1. The Cyber Crew.

Drückt man bei **FALCON F-16** irgendwann während des Fluges „CTRL" zusammen mit „Shift" und „X", hat man die volle Bewaffnung. Fragt sich nur, auf welchen Rechnern das auch funktioniert...



2. Indiana Jones (Amiga)
3. Dragon Ninja (16 bit)
4. Navy Seal (C-64)
5. International Karate (PC)

Diese Scheibe ist kein Hit!

# MASTER NINJA:




## Die Schlafpille für Karate-Fans

**Was kann es Schöneres geben als ein gutes Spiel? Klar, natürlich sind da noch ein paar Dinge, die dazu angetan sind, das Herz mindestens ebenso zu erfreuen: Sommer, Sonne, Wein, Weib & Gesang ... und ein richtig schlechtes Spiel. Denn ein ebensolches auseinanderzunehmen, kann auch ein fast schon sadistisches Vergnügen bereiten. Diesmal habe ich es der amerikanischen Company PARAGON SOFTWARE zu verdanken, daß ich zum Abschluß eines ziemlich belanglosen Tages noch ein mehr oder weniger erfreuliches, zumindest aber belustigendes Erlebnis mit auf die Heimreise nehmen durfte. Grund dafür war PARAGON's Machwerk MASTER NINJA, ein Karatespiel, das ich Euch auf dieser Seite in einem ihm gebührenden Rahmen vorstellen möchte.**

**Programm:** Master Ninja – Shadow Warrior of Death, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Paragon Software, Greensburg, Pennsylvania, USA.

Wenn heutzutage noch jemand ein Fußballmanager-Programm, eine Pac-Man-Variante oder ein Breakout-Spiel unters Volk bringen will, dann muß er sich schon ein paar Neuheiten oder zumindest wesentliche Verbesserungen einfallen lassen. Denn diese Genres sind – um das Kind beim Namen zu nennen – derart ausgelatscht, daß nur dann ein Programm dieser Art noch eine Chance und auch eine Berechtigung hat, wenn es sich von anderen, ähnlichen Spielen deutlich unterscheidet. Gleiches gilt natürlich auch für Karatespiele, die in einer kaum noch überschaubaren Schar auf dem Markt vertreten sind. Ihr könnt Euch also vorstellen, daß ich schon etwas skeptisch, aber auch gespannt war, als ich **MASTER NINJA** in den Händen hielt und die erste der drei Disketten in den Amiga einlud.

Daß meine Skepsis angebracht war, mußte ich schnell feststellen. Das heißt, so schnell ging das nun auch wieder nicht, denn zunächst mußte die langwierige Ladeprozedur überstanden werden. Dann erschien die erste Kampfstätte mit den beiden sich gegenüberstehenden Kontrahenten. Na ja, und von hier ab nimmt das Dilemma seinen Lauf. Versucht man nämlich, seinen Fighter nach rechts oder links zu bewegen, so muß man feststellen, daß er trotz in entsprechende Richtung gedrücktem Joystick immer nur einen Schritt macht, um dann stehenzubleiben und dumm in die Weltgeschichte zu gucken. Also muß für jeden weiteren Schritt der Joystick erneut angeschlagen werden; was sich **PARAGON** dabei gedacht hat (wenn man überhaupt seine grauen Zellen strapaziert hat), will mir offengestanden nicht recht einleuchten.

Wer auf dem Monitor die obligate, weil eigentlich unentbehrliche Statusanzeige sucht, wird sich übrigens getäuscht sehen. Eine Treffer- und/oder Energieanzeige hat PARAGON offensichtlich für überflüssig gehalten. So gibt es nur eine Möglichkeit, den Gesundheitszustand der Kämpfer zu ermitteln: Warten, bis einer von beiden auf die Nase fällt; dann spätestens weiß man, daß er mit seinen Kräften am Ende ist. Man kann aber natürlich auch versuchen, die Treffer mitzuzählen, die durch gesampelte Schmerzenslaute angedeutet werden (wobei sich diese Ausrufe anhören wie das Hüah eines Reitersmanns, der seinen Gaul zum Laufen bewegen will). Aber mal unter uns – diese Mitzählerei ist uns ja wohl zu dumm, oder?

Der Clou des Ganzen ist, daß man seine Gegner auch mit den Tasten 7, 8 und 9 ganz bequem auf die Matte schicken kann. Hierdurch werden nämlich Wurfsterne, Messer und eine Art Niespulver abgefeuert. Dies ist zwar ein bißchen dämlich, andererseits aber auch nicht unpraktisch, da so immerhin eine Hand für andere Betätigungen freibleibt.

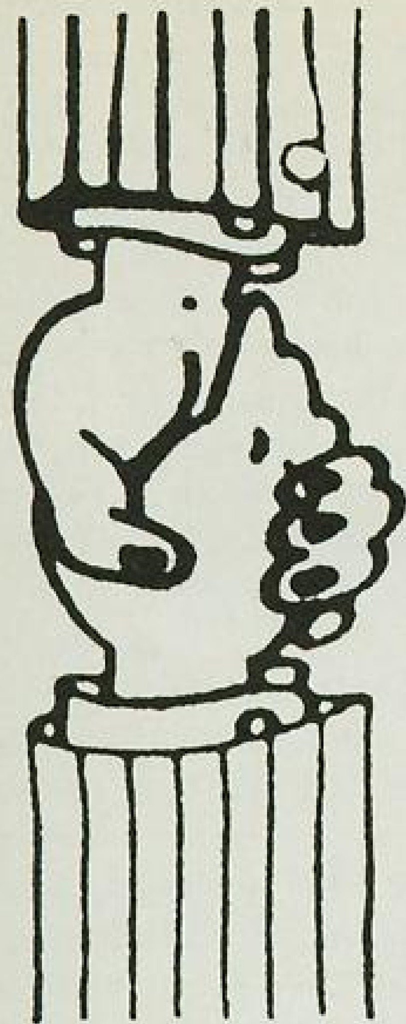
Wer also in aller Ruhe seinen Kaffee schlürfen, eine Zigarette rauchen oder sich auf dem Rücken kratzen will, wird sich hierbei durch MASTER NINJA überhaupt nicht gestört fühlen. Bleibt zum Abschluß nur noch zu erwähnen, daß Grafik wie auch Animation nur als ein Witz zu bezeichnen sind – als ein ganz schlechter, versteht sich. Das eine mies gezeichnet und des Amiga nicht würdig, das andere von einer Trägheit, wie sie von einer Schlapille kaum übertroffen werden kann.

Halten wir uns also besser nicht länger mit diesem Machwerk auf und machen dem abschließenden Bewertungskästchen die Bühne frei. So long!

**Bernd Zimmermann**


*PARAGON treibt's „paradox" – schwache Vorstellung!*

| | |
|---|---|
| Grafik | 3 |
| Sound | 1 |
| Spielablauf | 0 |
| Motivation | 0 |
| Preis/Leistung | 1 |



# CONTACT -

## Suche Hardware

**Wer schenkt armem Schüler** seinen unbeschädigten Amiga 500? Frank Wilker, Wendersstr. 9a, 4000 Düsseldorf

**Suche dringend billige Floppy 1541!** Zahle bis zu 130,- DM. Suche auch Finalcartridge für bis zu 60,- DM! Bitte melden bei: Tommy Heinig, Hofbuchetstr. 4, 8130 Starnberg, Tel. 08151/3489 (17 - 19 Uhr!)

**Suche defekten AMIGA 500 und ATARI ST!** Zahle je nach Schaden VB 100 - 400 DM. Tel. 0681/33768

*** **MSX** *** **MSX** *** **MSX** *** Schüler sucht MSX 1 u. 2 Computer bes. NMS 8280 * Angebote an: Thomas Schäper, Forsthövel 16, 4715 Ascheberg 2. Comp. muß techn. okay sein!!!

**Floppy 1541 oder kompatible gesucht!** Nehme auch "Schrott"! Tel. 02107/8157 (Tobias). Nehme (fast) alles, aber bitte keine Wucherpreise! Chiao ...

**Sega 16-Bit und PC-Engine gesucht.** Verkaufe Sega Spiele, z. B. R-Type. Suche auch Sega Spiele. Sega Sega Sega!!! Tel.: 04521/1041 (Andreas)

**Suche Drucker (Epson-NEC)** + Speichererweiterung + Ext. Laufwerk für Amiga 500 nur wenn 100% OK. Roland Klatt, Eichhaldestr. 53, 7432 Bad Urach

**Suche C-64 Floppy** bitte 100 - 150 DM. Suche C-64 Drucker für 150,- DM. Und Spiele auf D/K. Zahle gut! Tausche auch! Tel. 02645/2329 Tiric Zcatan, Lerchenstr. 1, 5467 Vettelschoss 1

**Suche für C-64 Floppy 1541,** möglichst preiswert. Tel.: 0481/71470 (ab 15h)

**Suche Amiga 1000** mit Farbmonitor für 1200,- DM! Verk. für ST Crazy Cars, Golden Path, Láffaire, Lucky Luke, Frost Byte und Rana Rama (30) (30) (30) (40) (40)! Tel. CH (81) 53 16 55

**Suche defekten C-64.** Biete Bücher. Uwe Schilling, Postfach 1 24, DDR-8019 Dresden

**Suche Atari ST 260** ganz oder Schrott. Zahle gut. Bitte helft mir und schreibt an: Karl Federmann, Schweriner Str. 17b, 2300 Kiel 1. TED. NEC.

## Biete Hardware

**Verkaufe: C-64 +** Floppy 1541 + Commodore-Monitor 1702 + Joystick + Resetschalter + Abdeckhaube + Disklocher + ASM's, VB: 750 DM, Tel. 06121/544219 (Hans-Joachim) 6200 Wiesbaden-Hessloch, Rehweg 15.

**Amiga 500** mit Monitor 1984, Drucker MPS 1200, 2. Laufwerk, Sounddigitizer, Bücher und weiteres Zubehör. Preis: 1750,- DM, Tel. 07058/3086 (nach 16 Uhr)

* **SEGA Konsole und** * 4 Super Module: Choplifter, Zillian, Alien Syndrome, Global Defense, für nur 350,- DM zu verkaufen. *** Tel. 02261/25231 ***

**Verkaufe wegen Systemwechsel** kompl. C-64 + 1541 + Final-Cartr. 3 + Epson-Drucker + Farbmonitor + 2 Joy. + Diskettenbox + 150 Disk. VB 1400 DM. Tel. 05137/50339 ab 17 Uhr

**Sega-Console 5 Monate alt +** 8 Spiele + Joystick für 450,- DM. Original C-64 Spiele z. B. Street Fighter, Roadblasters, usw. Tel. 0991/21315

**Verkaufe komplettes C-128/D System** wegen schulischen Leistungen, 100% Funktionstüchtig! - C-128 D PC! Monitor & Fernseher / 1541/ Rite-Man C+ / 400 Disks und vieles mehr! VP: 1500 SFr. - Tel. 056/713949 ab 19 Uhr - Stefan verlangen!

**Verkaufe Sega-Masters'-System** mit 15 Spielen, z. B.: Phantasy Star, R-Type, Powerstrike, Great Baseball, Zillion. Bitte fragt nach Andi. Tel. 069/762743. Preis nach Vereinbarung. Tausche auch gegen Amiga 500 mit Maus und Games. Meldet Euch schnell!!!!

**Verkaufe 128-D, Diskettenbox,** Datasette, Handbücher und 25 Orig.-Spiele, z. B. Flight 2, Ultima 4, Gunship Pirates, etc. Mit Anleitungen für 500,- DM. Tel. 0211/272621 D'dorf

***** **RAM** ***** **RAM** ***** Verkaufe RAM-Chips des Typs: 4164 - 150ns! Tel. 06172/43626

**Verkaufe C-64 II +** Floppy 1541 + 120 Disks + Box * Joystick + Abdeckhaube + Datasette für 500 DM! Garantiert in Top-Zustand!! Tel. 09195/5316 ab 14 Uhr (Christian)

**Verkaufe Nintendo** für deutsche und amerikanische Module + 9 Spielen für 950,- DM. Thomas Schleitzer, Wiesenau 24, 6392 Neu-Anspach 1

**Akustikkoppler 521-23D komplett** mit Stecknetzteil - BTX fähig wegen Systemwechsels zu verkaufen. Alter: 3 Wochen. VB 370,- DM. Tel. 02330-13555

**C-64 + Floppy 1541 +** Datasette + Original Disks + VB 400,- DM - Videopal 2500 + Games 100,- Atari 800 XL + Datasette VB 120,-- DM. CD's und Kassetten (auch für C-64) und zum Hören + C-64 Disks (Orig. Disk). Suche preisgünstig Amiga oder Atari ST!

**Soundsampler wg. Clubauflösung** in größerer Zahl für den Atari ST: 50,- DM - mit Mikro: 65,- DM. Sa + So. 02642/400936, Mo - Fr. 02641/27189 - Alle Geräte haben noch Garantie!

**512 KB RAM-Erweiterung** (m. Ein-Aus-Schalter) für Amiga 500. Neu!!! mit 1/2 Jahr Garantie für nur 290 DM. Murad, M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl. Tel. 02365/59829

**Verkaufe:** neuw. C-64 II + Floppy, F.-Cartridge, Datasette, Diskbox, Disklocher ab DM 500,-. SUCHE: Amiga 500, Farbm., Mouse, zahle bis 1100,- DM. Call: 09077/1604 ab 20 Uhr.

**SEGA:** Konsole, Hang On, Out Run, Wonderboy, Afterburner, Thunderblade, Space Harrier, Shinobi und R-Type und Choplifter nur komplett statt neu 1020,- nur 720,- (3 Monate) Tel.: 06622/2988

**Verkaufen unseren Sprach-/Tondigitalisierer** mit dt. Anleitung, Software, Garantie, Mikro: 50 DM/ ohne Mikro: 35 DM, Tel. Sa u. So.: 02642/400936, Werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 für C-64/128!

**Modems: 040-214042** 300/1200 Baud + Software 265,-, 300/1200/2400 Baud + Software 399,-, 9600/19200 Baud - nur auf Anfrage! Originalverpackt, 6 Monate Garantie!

*** Verkaufe C-128 *** mit Floppy 1541, Tape, Erweiterungsmodul Expert Cart. Software und vielen Leerdisketten für 650,- DM. Meldet Euch bei: Tel. 0671/28626 M. Kirsch, Rotenfelser Str. 56, 6551 Norheim. Anruf nur 19 - 20.30 Uhr.

---

**CPC 464 mit Monitor,** Datasette, Diskettenlaufwerk, Joystick, Büchern, Disks, 14 Monate alt, nur 650,- DM. Call 07442/5446 (Hardy)

---

**Commodore 128 D** + Action Cartridge + Disketten + 2 Diskettenboxen + Handbücher + CPM 3.0 + Druckerinterface + Spiele. VB: 680,- DM. Tel. 05692/4793

---

**Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 +** Farbmonitor 1802 + 150 Discs + Geos für ca. 600 DM! Schickt Eure Angebote an: Heinz Langer, Marientorstr. 24, 4100 Duisburg 1

---

**Super Verk. für nur 1400 DM.** C-128 + Floppy 1571 + Dats. + Drucker MP 5802 + 120 Disk + 30 Kass. + Bücher + Exos V3 Modul * Geben am Telefon Auskunft Mo - Fr 16 - 18 Uhr * Andre verlangen. Tel. 069/418965 FFM

---

**Selling C-64 + Floppy,** Drucker StarLC10C, Data 1530, div. Bücher (Assembler, Basic, usw.) u. Soft (Bard's Tale, Star Texter), Action Cartridge + ca. 260 Disks, usw. Tel. 06241/33924 ab 19 Uhr.

---

**Verk. Amiga 500** mit 50 Disks, Diskbox, Monitorfuss, Monitor 1084, Amiga 500 Buch, Joystick, Mousepad, Fachzeitschriften für 1300,- DM (02636/7749 ab 18 Uhr)

---

**Verkaufe Grünmonitor Taxan KX-12.** Neuwertig, klares Bild. Mit Anschlußkabel für C-64. DM 130,- VHB. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt.

---

**Verkaufe Atari ST + 1MB + viel Zubehör!** (Topzustand). Suche T-Shirts zu Spielen. Außerdem neue Software von zuverlässigen Leuten (Amiga)! Tel. 02102/471237 (ab 19 Uhr)

---

**C-64 + Farbmonitor 1901 + Floppy 1541** + Datasette + Diskbox mit 70 Disks + Action Cartridge Plus + Staubschutzhülle + Joystick. Topzustand. 1 J. alt. VB: 950 DM. Call Quick: 05181/81045. Sascha *

---

**Verkaufe neue CPC 6128,** Farbe Data-Rec., viel Zubehör VHB 550,- DM. Tel. 0711/7543652

---

**Verk. f. C-64:** Spiele und Anwenderprg., Datasette, versch. Zeitschriften (z. B. ASM, 64'er, Happy-C.) Liste gegen 1,-. Kaufmann, Richard-Wagner-Str. 11, 7319 Dettingen-Teck

---

**Verkaufe Schneider CPC 6128 + 70 3" Disketten** mit Farbmonitor, Joystick und Computerzeitschriften für 800 DM nach VB. Tel. 07183/6064

---

***** CH *** C-128D *** CH ***** Verkaufe neuwertigen C-128 D inkl. Zubehör + Games. VP: nur SFr. 400,-. Tel. ab 18.30 Uhr: 085/93962 CH

---

**Verkaufe C-128D und ca. 90 Disketten** mit Diskettenbox. Sehr gut erhalten. 1 1/2 Jahre alt! Ruft bei 06052/5368! Marcus an!!! Verkaufe an Höchstbietenden!

---

**Verkaufen unsere Sprach-/Tondigitalisierer** mit dt. Anleitung, Software, Garantie, Mikro: 50 DM/ ohne Mikro: 35 DM. Tel.: Sa + So: 02642/400936 * Werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 Für C-64/128!!!

---

**Verk. C-64, Floppy 1541** mit eingebautem Speeddos, 100 Disks, 2 Boxen, 1 Joystick, 1 Disklocher, 1 Resetschalter, Bücher, Zeitungen, für nur 650,- DM zu haben. 069/618991 (Michael)

---

**Pagefox, Characterfox,** Printfoxbasar, Softy und Superscanner 3 neuwertig für DM 600,- zu verkaufen. Tel. 05551/1540

---

**C-64 II,** 1541, 80 volle Disk, 50 leere Disk, Datasette, Kassetten, 2 Originale, Disks: Football. II, Spitting Image, Maus, Geos, Tel. 0911/836920 ab 16 Uhr (fragt nach Stefan) VB 550,- DM.

---

**Verkaufen unsere Amigasounddigis** mit Garantie + Soft: 50 DM/ mit Mikro: 65 DM. Voll intakt, 8-Bit-Auflösung * Tel.: Sa + So: 02642/400936 * Tel werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 * Amiga 500 + 2000

---

**Verkaufen unsere Amigasounddigis** mit Garantie + Soft: 50 DM/ mit Mikro: 65 DM. Vollintakt, 8-Bit-Auflösung. Tel. Sa + So: 02642/400936. Tel. Werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 * Amiga 500 + 2000

---

**Datasette 1530 für C-64,** 3 Jahre alt, wenig gebraucht. Komplett mit 4 Originalkassetten (Jumpman, Zzzzz Kikstart 1 + 2), Joystick, DM 50,- VHB. M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

---

**Verkaufe Schneider CPC 664** + Farbmonitor + 64 KB Speichererweiterung + 10 Disketten mit guten Games (Last Ninja II, R-Type) gegen Gebot. Ruft an: 09081/86134 (Alex): Kronthaler Alex, Melchior-Meyr-Str. 1, 8860 Nordlingen

---

**C-64 II, Floppy 1541 II, Seikosha SP 1000 VC,** 1531, 4 Joysticks, ca. 160 Disks + Boxen, Final C. 3, Literatur. Nur zusammen 850,- DM. Tel.: 040/7535894 (ab 15 h)

---

***** Achtung an alle CPC Fans!!! ***** Verkaufe 464, mit Grünmonitor und Laufwerk für nur 800 DM. Laufwerk ist fast neu. Dazu Super-Spiele z. B. Last Ninja II, Robocop. Frank Illner, Gartenstr. 5, 3414 Hardegsen 1

---

*** C-64 + Tape * zu verschenken!** (leicht defekt)!! 5,- DM; (Schein oder Münze) fürs Porto!! Der schnellste bekommt ihn!! M. G. Postfach 13, A-4941 Mehrnbach - macht schnell!

---

**Verkaufe C-64 II** + Abdeckhaube, Floppy, Joysticks, Final Cartridge 3 und Games (Bard's Tale I + II, Jinxter) + 2 Diskettenboxen. Sowie div. Zeitschriften (ASM, C-64' er). Wählt 04976/280 und verlangt Herbie.

---

***** Verkaufe ***** C-128 mit 1571 (Syst. Wechsel) 200 Disks = 3 Boxen und Locher + Final Cartridge + Commod. Datasette + MCS 801 Commod. Farbdrucker VB 1150,- Tel. 0711/8401012 zw. 14 + 21 h

---

**Verkaufe C-128!** mit Schnelladesystem mit Floppy 1571; Kassettenlaufwerk; 1500 Superspiele; 50 Arbeitsdisketten und vieles mehr ... Tel.: 07354/1328

---

**Commodore 64 + Floppy 1541 +** Datasette + 60 Disks + 2 Diskettenboxen + Beschreibung (Handbuch) + 3 Joysticks + Diskettenlocher + Computertisch. Alles sehr gut erhalten für DM 750,-.
Mirko Heinze,
Josefstr. 6, 5000 Köln 90

---

***** Aufgepaßt!!! Verkaufe NORDIC POWER-Cartridge** für nur 90 DM!!! Schreibt zu "No Name", Schulstr. 15, 3171 Rötgesbüttel * Write or Die ***

---

**MSX, Konsole VG 8020,** Sony-Floppy, Monitor (bernst.) Datenrek., Musikmodul, Maus, ausr. Softw. + viel Lit. Preis: VHB, event. auch einzeln. C. Hahn, Friedhofsallee 22, 2400 Lübeck 1

---

**Verkaufe 1541 +** Grünmonitor ohne Ton für ganze 250,- DM! Auch einzeln zu verkaufen! Gegen Höchstgebot! Call: 05146/2604 (Jens) Suche auch Amiga 500.

---

**Verkaufe meinen C-128 mit nagelneuer Floppy 1541 II.** Tausche auch gegen Amiga 500. Habe dazu 80 - 100 Disketten, 2 Joysticks, 1 Diskettenbox. Diskettenlocher usw. Call: 05281/78504 Alles zusammen gegen neuwertigen Amiga 500. Verkaufe auch C-64 mit allem Zubehör.

---

**Verkaufe Atari-Monitor SM 124** und Super Hang on für 250,- DM, für Sega Spyus Spy, Wonderboy 2, Blade Eagle 3D, Pinguin Land, Shanghai, Kenseiden für 200,- DM ab 20 Uhr bei 0221/382288

---

**Verkaufe CPC 6128 + Grünmonitor** u. div. Spiele. Preis: 500 DM. Tel.: 07626/1015

---

**Powerpack C-64 + Floppy 1541 +** Datasette + Orig. Disks + Orig. Kass. 420,- DM VB. und tausche auch! Sven Förster, Am Städter Berg 3, 6369 Nidderau 5

---

**Biete C-128 + Floppy 1570 +** Farbmonitor 1901 + 2 Diskboxen + 1 Disklocher + 8 Orig. + 154 Disketten + 22 Zeitschriften + 2 Bücher. Technisch u. optisch in Topzustand. Ideal f. Einsteiger. Preis VB. Gegen Höchstangebot. Auch einzeln! Tel. 02771/6305 (Jan)

---

**Verkaufe Amiga 500** (ca. 1 Jahr) + Emulator + 50 Disks (u.a. Publ. Dom) + Box * Joyst. + 10 Zeitschr. Außerdem ASM's 6/7/9-86, 2/3/4/5/7/10-87, 7/9-88 + Sonderh' S 1 + 2 (gut erhalten) Tel.: 07033/32136 Michi

---

**C-64 *** Suche zuverl. Tauschpartner!!!** Habe alte + neue Spiele (Prg)! Liste an: Mike Dröge, Steeler Str. 62, 4630 Bochum 6. 101% zurück! I'm waiting!!!

---

**Atari S20 STM + Floppy 720 K** + 4 Orig. Prog. (Gauntlet, Road Runner ...) + div. PD-Prg. + Joystick + Einsteigerbuch + Basic + RGB-Kabel, 3 Mon. alt, 1A-Zustand, kompl. 700,-- DM! Tel. 0911/6484794

---

**AMIGA 2000 B. Monitor 1084** S. Drucker 1500 C, Midi-Interface, M + T Assembler Buch, Literatur, Software, + + + umständehalber zu verkaufen. Preis VHB. NP: 3300,- DM. Alle Geräte 5 Monate alt. Melden unter: 06022/2706

---

**Verk. C-64 + 1541 + MPS** 1200 + Act. Cartr. Plus + Joysticks + 2 Boxen + 250 Disks und Datasette. VB 800 DM. Tel. 089/8412593

---

**Verkaufe C-64 II** + Floppy + 100 Disketten + Resetschalter + 3 Joysticks + 5 ASM für 500,- DM. Tausche auch gegen PC Engine oder Sega mit 10 Spielen. Call: 0521/886140

---

**Verkaufe C-64 + 1541 +** Drucker (Seikosha SP 1200 VC) + 3-fach Modul Porterw. + Action Cartr. V5 Prof. 100er + 10er Disk-Box alles mit Handbuch. Tel. 06427/8771. Preis VB

---

**Schneider CPC 6128 +** Grünmonitor + MP2 + Diskettenbox + 18 Disketten (u. a. Spiele) + Handbuch VB 800,-. Zuschriften an: André Esslinger, Riesengebirgstr. 10, 7320 Göppingen

---

**Amiga Hardware günstig zu verkaufen,** z. B. Viruswarner 25 DM, Filter off 15 DM, Umschaltplatine 35 DM, usw. Th. Breternitz, In der Röthe 8, 6451 Hammersbach 2, Tel. 06185/2942 ab 18h.

---

**Verkaufe C-64 + 1541 +** Freeze Machine + 2 Diskboxen (voll). Nur 450 DM (VB) 1 Jahr alt. Bitte melden unter 0591/1327 (nur 20 - 22 Uhr) Fly/Hi Roy

---

**Verk.: C-64 + Floppy 1541 +** Datas. + viele Originalspiele (Disk + Cass.) Preis: VB. Angebote an: Michael Sturm, Unterlandstr. 13, 7100 Heilbronn-16

---

# Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

**Verk. Sega m,** 27 Mod. (Lord o t S, Ales, Monop, Peng L, Capt, S. Wond, B, 1+2, Shin, Doub, D, Thun, B, Aft. B., Rambo III, Alex K. 1+2, Fan, Z, 1,2,3, VE, al, f, 1200 ode, auch ein, von 17 b. 19 U. an, Tel. 069/230154

**Verkaufe für C-64:** Freeze Machine. Expert Cartridge V 3.1, viele ältere Originale und: Routinedisk (Raster Chars, Splitter, Scrolls, etc.). Only call: 09404/3261 (ask for Jörg!)

**Verkaufe C-64 + Floppy 1541-II +** 2 Joysticks + 37 Leerdisks + Resetter + Diskbox + 20 Spiele + Geos + Literatur für 600 DM. 08035/8288 Nikel Miehle, Hofangerweg 2, 8201 Neubeuern

**Verkaufe meinen C-128-D.** Dazu gehört Farbmonitor, Floppy, Tastatur, Farbdrucker, 100 Disks, Diskettenbox, Locher. Angebote bitte an: Simon Mast, Im Isengrind 28, CH-8046 Zürich, Tel. 3715372

**Verkaufe Amiga 500** mit Farbmonitor, Maus, Joystick, Disks, Handbücher für 1000 DM und Atari VCS 2600 für 50,- DM mit 3 Spielen. Wähle 07154/22450 ab 18 Uhr - verlange Stavros

**Biete Commodore +4 mit 24 Spielen** an. Preis verhandelbar ab 150 DM. Komplett mit Floppy und Datasette. Tel. 04292/757 (Tasten F1 und 2 defekt) verlangt Nils

**Verk. wegen Systemaufgabe** AMIGA 500 + HF-Modulator + Mousepad + 2 Joysticks + Diskbox + 8 Original-Spiele + 31 Leerdisks + 2 Bücher. VB 1200,- DM. Tel. 02241/45034

**Verkaufe Adapterkabel** zum Anschluß einer C 1541, C 1570, C 1571 ... Floopy an einen Amiga. Preis 38 DM. Murad M'Barki, Bergstr. 128, 4370 Marl. Tel.: 02365/59829

**!!! A C H T U N G !!!** Verkaufe Atari 1040 ST, SM 124, NEC P 2200, Software (40 Disk), Literatur, Mousepad, Joysticks, u.v.a. Preis: VB, Tel.: 09371/7002 Frank verlangen. Wochentags ab 17 Uhr.

***** Verkaufe *** C 1084 Farbmonitor** VB 300 DM. Wimmer T., Tel. 08131/92181

**Biete Hardware + Software (Original)** für Amiga 500! Einen Grünmonitor von Phillips (Computer Monitor 80) und folgende Originale: Warzone (10 DM), Las Vegas (10 DM) Fireblaster (10 DM) und The Wrath of Urkademust (30 DM) * Monitor 20 DM! Yves Rausch, Geibstr. 65, 6550 Bad Kreuznach

**C-128 D** + 1901-Farbmontor + Final-Cartridge + TV-Tuner + 4 Boxen mit 380 Disks wegen Systemwechsel zu verkaufen! Topzustand! Preis VB, Tel.: 0241/161328. Ask for Ingo. (fast)

**Verkaufe: Floppy für C-64 +** ca. 90 Disks + Box + Locher + 2 64ér S. h. + Startexter + Starpainter + Anl. + viele Tips für Spiele. ** VB 350,- DM ** 02605/8988 *** 5401 * M'maifeld *****

**Verk. C-128 + 1571 + Computerschrank** + 12 Originale VHB 1000,- DM. Verk. Amiga 1000 + 1981 + 10 Disk + 2 Originale VHB 1400,- DM. Verk. ver. Computerzeitschriften Stck. 2,- DM ab 16 Uhr 06128/44215

**C-64 + Floppy 1541 + Action-Cartridge** + 40 Disks + Basic Lernprogramm + Comal, Forth, Logo + 2 Joysticks + Literatur, VHB 650,- DM bei: Markus Hoffmann, Tel.: 06203/65925

**Verkaufe: 664 mit Farbmonitor,** 64K Erweiterung, Datasette, 1 Joystick, 2 Originale Disks, 3 Originale Kass., 40 leere Disks *** Preis: VB 1200 DM *** Ca. 2 Jahre alt ** Call: 06543/3871

**For Sale!** Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + 2 Joysticks + ca. 300 Disketten + Original Zak Mc Kracken + Final Cartridge + SoccerModul + 5 Handbücher + Box! Nur 499 DM! Call the number: 02054/83034 (Stefan) Se ya!!!

**Verkaufe C-128 + 1541 +** Pascal Buch mit Disk + Data Becker Bücher (z.B. C-128 Tips u. Tricks, Das große Grafik B. zum C-128, Das große Basic B. zum C-128) Preis: 700,- DM (VB!!!) Interessierte können unter 02195/1715 anrufen. Ab 2 Uhr call Markus

**600 DM: C-64 + 1541 + 1531 +** Farbmonitor 1702 + 64' er 3/87 - 10/88; Sonderh. 20, 21, 24, 9901 + 64' er Disk 6/87, Sonderh. 20 + Disklocher - Michael Schulze, Glatzerstr. 12, 3404 Adelsleben, 05506/7805

**Verkaufe 128 D + Drucker +** 1 Joy + Originale im Werte von 670,- sFr.! Gesamtpreis 1500,- sFr.! Schreibt an Marco Strehler, Hermikonstr., 8603 Schwerzenbach, Schweiz! C-128 D - 128 D - 128 D

**Verkaufe neuwertige 5 1/4 Zoll Markendisks.** 10 für 15 DM, 50 für 60 DM, 100 + Diskbox für 100 DM, 280 + 4 Diskboxen für 250,- DM. Tel.: 05191/12923 (Maik).

**Verkaufe Atari 520 ST +** 3,5 Zoll-Diskettenlaufwerk + Maus + Bedienungs-und Programmierhandbuch. Tel. 08678/1478 Preis: 700 DM. Nur von 17 - 19 Uhr.

**Verkaufe C-64 mit ca. 170 Disks,** + Datasette + Floppy + Joystick + Schnellademodul + Literatur + Originalgames und Reinigungsdisc usw. für nur 650 DM. Tel. 05054/1582 ab 17 Uhr.

**Verkaufe 128 D + Drucker +** 1 Joy + Originale im Werte von 670,- sFr.! Gesamtpreis 1500,- sFr.! Schreibt an Marco Strehler, Hermikonstr., 8603 Schwerzenbach, Schweiz! 128 D - 128 D - 128 D

## Verschiedenes

**Verkaufe oder tausche** deutsche Anleitungen! Z.B. Nintendo + Populous usw. ab 1 DM! Info gegen frank. Rückumschlag bei: Jan Gross, Hinter den Höfen 4, 2820 Bremen 70! Hotline 0421/623774

**W A T C H   O U T ! ! !** for the one and only TILT Game Data Bank! The Ultimale Ultility for all ST-Users! Coming soon ...

**Deutsche Amiga-Anl.; keine Raubkopien:** Sonix, Elite, Seka, DPaint 3, WB 1.3, SI. Service, Pagesetter, Falcon, Interceptor, ECO, V. Scape, Pawn, Skulpt, ... Info: 1 DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

**ASM 3/86 - 6/89 und Sonderheft 1** gegen Höchstgebot zu verkaufen. Hefte mit Poster, beste Erhaltung. Andere CP-Hefte auf Anfrage. Tel. 06056/3285 ab 19 Uhr öfters versuchen!!!

**Maniac Mansion & Zak Mc Kracken** Komplettlösung je 5 DM. Schickt das Geld und einen frankierten Rückumschlag an Matthias Möst, Hauptstr. 1, 6948 Wald-Michelbach 3!!! Nur Vorkasse! Keine Briefmarken!

**Ich glaube ich spinne,** aber ich verkaufe Top-Erhaltene ASM's von 3/88 bis jetzt und Powerplay's von 10/88 bis jetzt für je 2 - 3 DM. Tel. 07171/72861 (Sascha).

**An alle MSDOS Barden:** Wenn Ihr 07202/1412 Di/Do/Fr abends anruft, näheres zu Superparty (1700 Hitpoints, Zarchmages!) Bei Bard's Tale. Habe alle Karten + fast alle ITEMS!!!

**PBM Postspiele PBM** privat entwickelt u. verwaltet seit fast 1/2 Jahr erfolgreich. Info bei: Tiboc Tinschmann, Dehlinger Weg 7, 5000 Köln 71

***** Bestens erhaltene ASM-Sammlung** ab 5/86 bis heute, zum Tausch gegen Clever + Smart, Kowalski oder gleichwertigen Heften! Bei Interesse: 06054/1421 (Tschelko). Werner-Hefte auch!!!

**Postspiel-Wirtschaftskrieg!** Führen Sie Ihr Land zur Weltmacht. Große Listen vorhanden. Infos bei Brodner, Marco, Am Friedhof 3, 8751 Niedernberg. Rückporto = 100% Antwort!

**45000,- DM haben wir** auf unsere Mitspieler in 10/11-88 ausbezahlt. Wir tippen auf Europ. Fußballspiele mit großem Erfolg. Wollen Sie auch dabei sein? Unterlagen von BAARS, Pfarrgasse 2, 8857 Wertingen (08272/1768)

**Soundmaker (Amiga),** der schon an einigen Spielprojekten beteiligt war, nimmt noch Aufträge entgegen. Tel. 04151/2201

**Verkaufe folgende Ausgaben der ASM:** 5/87 - 7/88 + 3/87 für DM 40, 10/88 - 2/89 + 2. Special für DM 20, nur jeweils zusammen abzugeben! Tel.: 0841/42303 nach 13 Uhr!

**Verkaufen Auflösungen!** Wie z. B. Questron II, Bard's Tale III, Zak McKracken, Last Ninja II, Wasteland, Times of Love usw. für 5 - 10 DM + Porto. Ruft an: 05233/7991 oder 05233/6785

**Amiga:** Wer hat oder sucht Musik auf dem Amiga. Bin auch an Public-Domain interessiert. Schickt Disk an Kreß, T., Postfach 80 13 02, 6450 Hanau 8. SAS of TSW bitte schreib! Du hast keine Adr.

**Verkaufe nagelneues BTX-Modul II** für C-64/128. Außerdem: 64ér Ausgaben 12/84 -7/85 + 9/85 (Rarität)! Angebote an: Joachim Tepe, Hubertusweg 15, 4830 Gütersloh

**Ich suche ASM** 1/88 - 4/88, 6/88 - 8/88, oder alles über Dungron-Master. Suche auch andere Rollenspiele. Angebote an: H.-W. Koch, Heesenstr. 5, 4047 Dormagen 1, Tel. 02106/47209

**C-64 Suche Strategie-, Simulations-und Wirtschaftsspiele** jeglicher Art. Verkaufe Patton us Rommel, Football Manager II je 20,- DM. Suche Track Suit Manager! Schreibt an Danner, Karlheinz, Gundekaustr. 51, 8078 Eichstätt

**Suche für C-64:** Battletech, Chuck Yeager's AFT, Jagd auf Roter Oktober, F-14 Tomcat, Gunship, "19" - Boot Camp. Angebote an: Michael Köget, Krankenhausstr. 41, 8824 Heidenheim

**Suche neuste Software!!!** Only C-64 und C-128. Würde mich freuen, wenn ich auch für den 128' er welche bekäme. Falls Interesse dann call: 08703/1409; ab 15 Uhr - Tauschm. vorhanden!

***** Hilfe *** Möchte computern ***** Wer schenkt armen Schüler einen intakten Amiga? Zahle Frachtkosten!!! Schickt an: Mattias Dubiel, Kösseinestr. 8, 8580 Bayreuth * Vielen Dank *

**AMIGA 500/1000/2000** oder Atari ST + Floppy. Zahle ca. 700,- DM und tausche auch! Sven Förster, Am Städter Berg 3, 6369 Nidderau 5

**Suche kompletten anschlußfertigen Soundsampler** + Software + Demoprgs bis 80 DM. Suche Demos und einen Demo-Maker. Habe Demos zum Tauschen! Nur legale Sachen! Suche PD zum Nulltarif. Angebote an Henning Lau, Ludwig-Richter-Str. 3, 2000 Hamburg 52. Nur legale Sachen!

**Suche vollständige Lösungen** für Police Quest 1, Hellowoon, Kings Quest 2. Call S. Demmig, Chauny-Ring 42, 5010 Bergheim, Tel. 02271/63829

**Wer schickt mir eine sehr detaillierte Lösung** für den Oldie "The Hobbit (64ér)"? Belohnung von Michael Möllmann, Magdeburger Str. 13, 4531 Lotte-Büren

**Rollenspielsüchtig?** Kein Problem: Wir sind ein int. Rollenspielclub für fast alle Compi-Arten und alle RSP-Systeme (AD&D, DSA, etc.). Wir bieten: eigene Clubzeitschrift, Clubbibliothek, Kontaktvermittlung, Tips für Anfänger und vieles mehr. Fordert ein kostenloses Infopaket bei uns an: "Lords of Imagination" (LOI), Postfach 22, 4777 Welver!!!

**Suche guterhaltene ASM-Hefte:** 1 + 2 Jahrgang komplett + 3 Jahrgang Nr. 1, 2, 3, 6, 7, 8. Zahle pro Heft 4,- DM. Suche auch Tauschpartner für C-64 Disk. G. Schmidt, Reussenbachstr. 27, 7778 Markdorf

**Postspiele aus Amerika!!!** Endlich ist es da: Epic: The Kings Game. Ein ins Deutsche übersetztes Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit allem Drum und Dran. Infos beim: Simulationsspiel-Verein GRAZ, Postfach 12 05, A-8021 Graz

**Komplettlösungen für Ultima V,** The Bard's Tale 3 & Legend of B. Silver! Nur 10,- DM pro Stück! Knete an: "E", P.O.Box 19 59 55, 5414 Vallendar-BRD. Auch Maker: 10 Disks 20,- DM!!! PS: "E"!

**Der CSV-Bote!** Die Zeitung für C-64-Freaks! Enthält: Berichte über PD-Soft, Games usw. Anzeigen u. v. m. Schickt 3 DM an CSV-Redaktion, Gartenstr. 3, 6108 Weiterstadt-Gräfenhausen - 7/89!

**Wer flucht, der findet!** Fast 50 vers. Anleitungen (z. B.: Populous, B. Tale 1-3, Gunship, Elite, Falcon, Combat Pilot, Pool of R., M. Soccer) vorhanden! Tausche auch (C-64/Disk), ST und Amiga. Boris Läderach, K'sackerstr. 46, CH-3063 Ittigen. Keine Anrufe!!!

**Gangster Alley!** Das neuste Postspiel! Werden Sie der mächtigste Mafioso der Stadt. Es ist alles erlaubt! Gratis Info unter 05751/75870 Mo-Fr 15 - 20 Uhr. So long!

**Verkaufe ASM 9/88 - 12/88,** Sonderheft 2. Call: 05251/9696 (Sebastian)

**Hallo CB-Funker!** Ich suche ein Handfunkgerät Reichweite mind. 10 km. Bitte mit Rauschsperre. Schickt Eure Angebote an: Sven Wunder, Am Plan 26, 8640 Friesen

**Postspiele aus Amerika!** Endlich ist es da: EPIC: The Kings Game. Ein ins Deutsche übersetztes Fantasypostspiel für bis zu 150 Spieler mit allem Drum und Dran. Infos beim Simulationsspielverein Graz, Postfach 12 05, A-8021 Graz

**Verkaufe Zeitschriften:** St, PC, Amiga, Computer persönlich, Happy Computer, Deckblatt, 64ér, Börse. Auch Sonderhefte. Älteste Ausgabe ist 5/89! Außerdem Hostages (Amiga) Tel.: 08121/3797

## Kontakte

**XXX Hey Guys XXX** Only new stuff!! Fish, Tom Cat etc. If you are interested in the best, write to: Michael Granseuer, Rabertsweg 12, 4409 Havixbeck. C-64!!! Tel. angeben!!!

**For hot Amiga stuff** call: 02653/1313 ask for * Marko *!!!

******* Switzerland ******* For newest Amiga-Soft in Switzerland call: 031/870196 ask Mark!!!

**Wollt Ihr die absolut neuste Soft** für C-64, Amiga + ST kaufen?! O.K.! C-64 pro Disk 1,- DM, Amiga + ST 2,- DM. Absolut diskret, sicher und schnell! Auch Anfänger willkommen. Schreibt an: Postfach 12 27, 4840 Rheda! 100% back!

**Suche Coder!** Amiga! Assembler-Freaks, meldet Euch! Wollen Nationale Gruppe aufmachen. (Kreis Hamm)! Contact me! Akki, Marker Allee 37, 4700 Hamm 1. Tel. 02381/21909 (ab 17 Uhr)!!!!!

**C. C. Bittbreaker bietet** für jeden C-64 User: Monatl. Clubzeitung, Infos, Soft sowie PD-Bibliothek u. Händlerrabatten. Schreibt an: C. C. Bittbreaker, Postfach 32 62, 5330 Königswinter 21

*** The Great H-I-V- Cracking Group * * **** C-64 Amiga *H-I-V* ST Ams. 1640 * Ich suche Sound-Dig., Programmierer in Assembl. (MZ, WI, F), neue Kontakte (Spiele/Demomaker)!!! Cr. Cars 2 & Gr. Monster Sl. erst im Mai für C-64. The H-I-V Group sucht Members weltweit!!! Buy + Sell + Swap!!! Tel. 06146/3433-06146/3433 Thorsten. Call me if ASC live or dead!!! *** Für jeden Computer, auch PC *** Your Schwede!!!

*** * ST * * ST * * ST * * ST * *** Iceman of VIP is searching for new contacts!! Habe: Populous, Tetris II, Run the Gaunlet ... Write to: Iceman, Postfach 82, A-8054 Graz, Austria

**POWERSOFT is searching** for new contacts only C-64!!! Send your list or Disk to: Powersoft, Postfach 1 09, 6108 Weiterstadt. 200% Answer! Disk back!!! Write us now!!!

**!!! Hot Amiga stuff!!!** TPL of Neon Maniacs is searching for new contacts around the globl!!! We're selling, too!!! Dial: 02405/5933 Only cool guys!!!

**TNF 77 in expandion!!!** We wanted: Codes, musicans, grafix and Original Supplieres!!! Dial: 02456/3719 Oliver!!!

**Call us for the newest stuff** in C-64! 101% Answer! CH * Switzerland * CH * Greetinx to all members of crazy!!! Call little mad of syndrom 2001 at: 061/632579 Not Expensive!!!

**The Copy Frogs are looking** for the hottest Contacts! We buy and swap! Call: 04864/1301 (André). P.S. C-64!!! No loosers and beginners! 17 - 19 Uhr.

*** The latest stuff on Amiga!!** 07533/5058 *** Amiga!

**The Warriors!!!** We search for members and contacts all over the world!!! We have the best stuff!! Our Systems are: Amiga; Atari ST; Amstrad; C-128/64; Schneider CPC!! Write to: M. Brödner, Am Friedhof 3, 8751 Niedernberg!!!

**Amiga * Amiga * Amiga *** Anfänger sucht Amigaclub im Kreis Düren: 02424/7523 oder schreibt an: Ralf Jordan, Hariggasse 10, 5167 Vettweiss (100% Angebotannahme)!!!

**Schreibe Routinen nach Wunsch** (kann alles), mache Logos, Sprites, Chars, auch Pics! Best Quality! Vorlagen an: F. Neubach, Postfach 13 34 04, 4840 Rheda-WD! Preis VHB! Only on C-64!

*** Contact TSC for hottest stuff *** Call our hotline: 05101/1704 (Tobias) Only Amiga! No lamers please! Hellos to all contacts and fans!

**T.E.B. is searching for new contax.** So if ya're interested in cool and hot Mega-Trading on the sixty-four then write to: Postfach 2 20 82, 4100 Duisburg 11 *** C.U.!

**ST * ST * ST + ST * ST *** Contact: Tel: 052702/5433 Do you know Siershahn 1. We have always the hottest stuff! 101%!!!!

**You want the newest Software** for your Amiga and Atari ST. Contact us! "The Elite", Postfach 5 32, A-1100 Wien

***** MASS MASS ***** Deine Adresse wurde gefunden, räum Deine Disk + Briefe weg - tut mir leid!

**TWS is searching for new contacts.** Write to: TWS, Plattenstr. 31, 4050 M.-Gladbach 4 *TWS * Write fast! (Also Beginners) - C-64 -

**Are you searching for new stuff on C-64?** Send your lists/disks to: Mark P., Im Kräpel 8, 5250 Engelskirchen 2, West-Germany!!!

**I'm searching for good contacts** on C-64!!! Only fast and cool guys!! I'm good in LOGO painting!! Write to: A. Foukas, Carlo-Mierendorff-Str. 36, 3500 Kassel, be fast!!!

**Date: 22.04.89** Airball, Populus, Tom and Jerry, Vindex, Yuppies Revenge, ... Write to: B.P. 82, L-6401 Echternach (Amiga)

**Amiga Amiga Amiga!!!** Suche neue Amiga und C-64 Kontakte. Schickt Eure Disks oder Lists mit Rückporto an: Ralf Berg, Postfach 5 82 90, 6228 Eltville am Rhein (Auch Anfänger)

**Wir haben immer die neueste C-64 und Amiga Software.** Über 400 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. PS.: Ab jetzt Eprom-Brenn-Service. Z. B. Kickstart 1.2 oder 1.3

***** The Ruling Company ***** for C-64 stuff under 3 days. Write to: Marcel Goedhart, Werkhovenstraat 99, 2546 VC Den Haag, Holland! No letters!! Only Discs of course! Lamers = free Disc

**Hot stuff on Amiga:** Call: 0821/662214 (Oliver)

**Hallo ST User!** Gründe Computerclub und später Softwarefirma! Suche viele Mitglieder, vor allem Programmierer mit Erfahrung in Assembler und 3 D-Grafikprogr.! Meldet Euch schnell bei Dirk Hofmann, Joh.-Phil.-Palm-Str. 17, 7060 Schorndorf

**-- CH -- The Vice Team -- CH --** Top Software! C-64 only Disk. Write to The Vice Team, Höhestr. 18, CH-2563 Ipsach, Switzerland. Antwort 100% * Be fast!!!!!

**Xanny of GF sucht Kontakte** auf dem Amiga. Tel.: 0209/140210 Michael. Ab 17 Uhr. Bei C-64 Swapping bitte nicht mehr an mich schicken sondern an Stan oder Hellr. wenn Adresse nicht bekannt noch an mich schicken.

**Trading hot stuff on C-64 and Amiga!** Sell-Buy-Swap. To contact us, write to: S.S.A., Postfach 11 71, 8623 Staffelstein. We are looking for new contacts too!

**TJB: Ruft an!** Wir haben die neuesten Games! Also get the phone and dial this numer: 06331/98067 ** Amiga ** Thorsten ** Amiga!

**MSP MSP MSP ***** We're searching for cool members and hot Original Supplier! For more falkinx call our Hotline: 02722/3557 only C-64 *** Only C-64!!!

**Amiga * Switzerland * Amiga** The CH's Nr. 1 sells the newest stuff. Call until 18.30 tho Krystal's Hotline! 062/263528 (Massimo) Please phone only until 18.30!!!

******* AMIGA!!! ******* Contact Thorax for the latest ware! B. P. 82, 6401 Echternach, Luxembourg. Beginners are welcome! *** Born to be the fastet!!! ***

**Dial this number for the future** 02405/92076 (ask for Micha) !AMIGA! !AMIGA!

***** **For the hottest stuff phone:** 0711/335577 call Erik only Amiga from 19 -20 Uhr(!!!) *** AMIGA ***

**Amiga 500 * Amiga 500 *** You are search for a cool stuff? Contact us: Q. M., Postfach 2 35, 1051 Vienna

**Fraggle/DCS sends Greetz to:** All DCS-Members, MB, TCT (Send!), Garfield, The Gates, Dan/TCS (Send!), Highlander, Unitec (Send!), TBT, AOD, and all others! Message to Cops: Live fast, die young!

**C-64 *** CH *** Schweiz *** CH *** C-64!** For the newest and best stuff call: CH/071/724092 or write to: Remo Ganther, Huebstr. 5, 9443 Widnau!

**Megadeth searchs for hot contacts** all over the world! Dial: 0821/33593 for the hottest ware on ST. Loosers and azzholes will be ignored. Coders Graphix are invitet to stay in!!!

*** **MAD Crackers** *** Wir haben den neusten stuff! Call: 040/483079

*** **AMIGA** *** Copper is searching for new contacts *** Call: 05921/34999 (Michi) *** Greetings to all our contacts ***

*** **New Edition** *** 07244/92341 also for Utils and Demos!!! *** Amiga ***

**C-64 + Amiga 500!!!** I search for cool contacts!!! Please send your Disk's to: Stefan Krüger, Burgunder Str. 16, 5014 Kerpen (Germany)

**Amiga + C-64!** Mirage/TFR searches for new contacts! Write to: B., P.O. 13774, 5940 Lennestadt 1. Read the address twice!!! No letters and lamers! See ya!

**Yo Dudes! The Monster suchen neue Contacts!** If you are interested, dial: 04194/1494 (Marco) only between 16 and 21 o'clock. NOTE! Only AMIGA!!! Please no looser!

**Hurricane** * Searching for sun new members! No lamerz only cool guyz!!! Interested 3 then contact me for infos. Box 42240 -6230 Frankfurt 80. Also for contact for Tradez!! C-64!!

**AMIGA *** EXS** *** for the latest stuff call: 040/7155793

* **TNB! ** TNB!** * Write for the hottest stuff to: Zack of TNB, P.O.Box 56755, 4600 Dortmund 30, BRD!! (No loosers or toys)!

**Hot stuff** = 02405/95296 (Jörg) Amiga

**Dial this Number to Perfection:** 02405/95896 (ask for Friedel) AMIGA AMIGA!!!

**AMIGA 500 ANFÄNGER!** Suche Kontakte im Raum Borken/Westf. Suche Holiday Maker u. andere deutsche Adventures mit Anl. Frank Müller, Am Schwanenhof 10, 4285 Raesfeld

**AMIGA AMIGA CHANGE** Tips for Games and Sierra on Line Adv. Write to Paradroker, Arrabal Santa Ana, 23,2 43201 Reus (Tarragona) Spain or call: 003477301409

**Amiga *** Amiga *** Amiga** Watch out for the latest stuff!!! Call: 040/715 05 41

**Suchen Originale** zwecks Test für Computerzeitschriften! Only C-64/Disc! Nur Verleih, möglichst günstig!
Nur allerneueste!
Ruft noch heute an: 0541/442269
(Gerald; ab 18 Uhr)! Thanx!

**Amiga! For hot stuff call: 08504/3366 ab 18 Uhr!**

**NEW TIME - Der Computer-Club** aus OB! Wir suchen Mitglieder für unseren Club. Info gegen 2 DM * Super Info Disk * B. Gangeleit, Rügenstr. 39, 4200 Oberhausen
oder R. Kopyczynski,
Erikastr. 3, 4200 Oberhausen 12 *** OB ***

**Ionix searchs for new good contacts** for swapping Demos (PD)! Only 1 - 5 day old! Send Disks to:
St. Röttgen,
Röntgenstr. 7,
5350 Euskirchen,
W.-Germany! Only swapping with cool groups! (PD)

**Sucht Ihr das neueste für Euren Amiga???** Null Problemo!!! Slimebyte,
Post Office Box 31,
CH-6000 Luzern 14, Switzerland

**The VICE TEAM hot stuff,** THE VICE TEAM 100% Ant., THE VICE TEAM C-64. THE VICE TEAM (c) by DAN & DAN, Höhestr. 18, CH-2563 Ipsach, Swiss

** **Amiga** ** We've searching for new members all over the world!!! Call: 07225/74999. Write: G. Morgenstern, Lachwiesenweg 14, 7560 Gaggenau, always selling & trading! *** Xeno ****

* **Sega-User aufgepaßt ...** * Unser Sega-Club bietet Clubzeitung, Hotline, Tauschecke, Gewinnspiele und Preview-Tests (z. B. "Ghostbusters") ... Wer Interesse hat, sollte schnell ein Info anfordern: T. O., Währinger Str. 24/1/24, 1090 Wien 1

**Hot-Stuff** Call: 09257/1327 for ST-Stuff, 09257/622 for Amiga Stuff, 09257/1327 for ST-PD-Stuff, 09257/657 for XL/XE Stuff.

**Wenn Sie eine zuverlässige Quelle** für Amiga Soft suchen, dann schreib an B. P. 82, 5401 Echternach, Luxembourg (Kein Tausch!!!!!)

**TOM-TOM-Club!** The best Soft for Amiga!! 2 - 3 days old! Write us!!! Postfach 3, A-4971 Aurolzmünster

*** **Atari ST** *** Wir kopieren Euch die neuesten Games. Gegen eine kleine Gegenleistung. Ruft an: 09331/4979 Nur zwischen 20 und 22 Uhr anrufen!

**PC-ENGINE:** Verkaufe/kaufe/tausche Games! Tel. 09081/5567 (nur Mo-Do von 14 - 16h)

**Wir haben immer die neueste C-64 und Amiga-Software.** Über 400 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. PS: Ab jetzt auch Eprom-Brenn-Service. Z. B. Kickstart 1.3. oder 1.2.

**PC-Engine-Club-Nr. 1!** Testberichte über die neusten Games aus Japan. Auch für SEGA "Mega Drive"! Mit farbigen Screenshots! Cheat-Modes, Tips und Tricks! Info bei: W. Sch., Postfach 3 22, 8938 Buchloe, Tel.: 08241/2951 - Es lohnt sich!!!

Postspiel

**FUSSBALLMANAGER**

Die umfassende
FUSSBALL-BUNDESLIGA-SIMULATION
mit den aktuellen Spielern, Daten und Spielplänen
zu allen Bundesligaspieltagen, DFB-Pokal,
Europapokale u.s.w. zur
**SAISON 89/90**



Weitere Informationen zu diesem und anderen
BRIEFSIMULATIONSSPIELEN erhalten Sie von

**DECOS GmbH**
**Postfach 7**
**6382 FRIEDRICHSDORF 2**

BERLIN - BERLIN

**Spiele-Hits für C-64, PC/AT, AMIGA**

| C-64 Disketten | | AMIGA | |
|---|---|---|---|
| Hollywood Poker Pro | 34,90 | Kick Off | 59,90 |
| American Club Sports | 45,00 | Gunship | 79,90 |
| Willow | 49,90 | Microprose Soccer | 74,90 |
| Test Drive 2 | 49,90 | Shogun | 89,00 |
| Silk Worm | 45,00 | Lords of the rising Sun | 89,90 |
| 3-D Pools | 45,00 | Archipelagos | 79,90 |
| American Ice Hockey | 45,00 | The Kristal | 89,90 |
| Rock Star | 45,00 | Blood Money | 74,90 |

PC/AT Computer

| | | |
|---|---|---|
| Hostages | Action Spiel, Dtsch. 5,25 - 3,5 CGA, EGA | 69,90 |
| Freedom | Adventure, Dtsch. 5,25 - 3,5 CGA, EGA | 55,00 |
| Test Drive 2 | Autorennen, Engl. 5,25 - 3,5 HERC, CGA, EGA | 79,90 |
| Wall Street Wizard | Börse, Dtsch. 5,25 - 3,5 HERC, CGA, EGA | 69,90 |
| Out Run | Autorennen, Engl. 5,25 CGA, EGA | 69,90 |
| American Ice Hockey | Eishockey, Engl. 5,25 - 3,5 CGA, EGA | 74,90 |
| Crazy Cars 2 | Autorennen, Engl. 5,25 - 3,5 EGA, VGA | 74,90 |

Telefonische Bestellung: 030-752 91 50/60. Versand nur per Nachnahme plus 6,- DM Versandkosten. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

**mükra** DATEN-TECHNIK

**Schöneberger Str. 5**
**(Berlinicke Platz)**
**1 Berlin 42 (Tempelhof)**
**☎ 030-752 91 50/60**

**Öffnungszeiten:**
**Mo-Fr: 10-18 Uhr**
**Sa.: 10-13 Uhr**

Viel, viel mehr in unserem Ladengeschäft in BERLIN !

**** WOW **** Achtung ** Aufgepaßt **!?! Kaufe Anl. und Progr. für den Amiga 500. Schickt Listen, Disks oder Anl. an: Karsten Suray, Birkenallee 14, 4530 Ibbenbüren 1.

**CH * The Swiss Amiga Phantom Club * CH** Infos bei: Gino Andenmatten, Haus Felskinn, 3906 Saas-Fee (CH)

**Hey Du!!!** Yes, you are meant! For hot stuff contact: Postfach 5 86, 4840 Vöcklabruck, Austria. Only Amiga, beginners too! No loosers! Send also disks, not only letters! 100% back!!!

**TNF 77 in expandion!** We wanted: codes, musicans, grafix and original supplieres! Dial 02456/3719 Oliver

## Suche Software

**Suche Strategiespiele** für meinen ST und CPC (Disc). Auch Managerspiel wie Track Suit u. Superstar Soccer, Icehockey o. ä. Schreibt Ralph Wirth, Ehingerstr. 18, 7407 Rottenburg

**Suche sehr guten Kopierschutz** für selbstgeschriebene Programme!! Zahle sehr gut!! Muß für jedes Programm verwendbar sein. On Amiga!! Call for Mark 0911/897810

***** Suche Software für C-64/128 u. CP/M** Public-Domain und kommerzielle Prg. (nur Originale). Suche PD-Soft für IBM! Wolfgang Beier, Barbarossastr. 98, 4780 Lippstadt, Tel. 02941/63650

**Suche für Atari ST:** Bard's Tale 1-3, Phantasie 2 + 3 und Elite Dt. Verkaufe: Infocoms Plundered Hearts, Baurocracy sowie Questprobe Spiderman + Questprobe Human Torch + Thing. Tel. 06142/45765 ab 19 Uhr

**Suche Strat.-Games (Originale)** ST: Empire, Elite X C-64: alles! M. Brand, Schlenkestr. 5, 5910 Kreuztal oder auch 02732/3527. Suche Tips zu Carrier Com. (ST) uam.

**Suche günstig Software** f. Amiga 500 (Spiele, Anwender, Sound, Grafik usw.) Schreibt an: Holger Helmprecht, Am Sonderbach 21, 6148 Heppenheim

**Suche Orig.-Sp. für C-64** z. B. F-19 Stealth Fighter, F-16 Combat Pilot (mit Anleitung). André Böhmer, Steiniger Heide 38, 4500 Osnabrück. Suche Seekarte und Tips zu Pirates!

**Habe z. B. Host., O. Neptune,** C. Cars 2, Spitting Image, Virus Killer usw. Verkaufe auch für bis zu 7 DM pro Spiel. Suche Lords of the Rising Sun. Thees Lagerbauer, Hellbrookkamp 22, 2000 Hamburg 21. Tel. 040/6902776

***** Suche Software für C-64/128 und CP/M** Public-Domain und kommerzielle Prg. (nur Originale). Suche PD-Soft für IBM. Wolfgang Beier, Barbarossastr. 98, 4780 Lippstadt, Tel. 02941/63650

**Suche für Atari XL/XE** Software aller Art. Nur Originale, Freeware, Public-Domain oder Shareware. Tel. 06142/45765 ab 19 Uhr

**Atari ST Demo und Intromaker** gesucht! Zahle für jeden, den ich bekomme 10 DM. Patric Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath 2. Suche auch gute Demos!

**Suche für C-64: Quill** Adventure-Creator! Möglichst billig! Schreibt an: T. Hoock, Triererstr. 106, 6798 Kusel

**Amiga-Amiga-Amiga!!!** Suche Top-Games! Kaufe und tausche Amigasoftware! Schickt Eure Listen an: Roland Neef, Am Dreispitz 29, 8750 Aschaffenburg, Tel. 06021/80967

**Suche Originale mit Anleitung:** Red Storm Rising und Elite (C-64/Disk). Angebote an: Reto Allemann, Jurastr. 1, CH-4562 Biberist

**Help ..! Help ..!** Suche IBM Games (bevorzuge Adventure, Simulationen am besten von Sierra oder Introcom (Batteltech) 5 1/4) Mathias Sandner, Panoramastr. 20B, 6906 Leimen (nur Originale)!!!

**Suche neue Soft** z. B. Mayday Squad, Test Drive II, es können auch ältere Spiele sein. Habe Intro- und Demomaker. Schreibt an: Arian Steiner, Colmarerstr. 15, 8000 München 70

**Suche C-64 Orig. Disks** aller Art, z. B. Defender, Pirates, Iron Lord, Last N2, BT3, Grand Prix C, WEC le Mans, Dart Gold of Americas, Fire King, Dimitri, Rossmöller 4 Mghz Karte, Strategieprg. Pagefox, Angebote an 06246/7402 G. Geiss, Hinterhofstr. 39, 6528 Eich

**Amiga-Neuling sucht Software!** Bitte schickt Eure Angebote an S. Porschen, Euskirchener Str. 7 - 9, 5160 Düren. Auch Sammlungen! Tel.: 02421/74789

**Suche Rezept-Abrechnungsprogramm** für Krankengymnastik-Praxis. Entweder für den Atari ST 1040 oder für den Amiga! Tel. 05064/520 ab 18 Uhr!

**Anfänger sucht Strategiesp.** (UMS, Populus) + Tauschpartner! A. Meffert, Talstr. 2, 6531 Windesheim. Atari ST!!!

**Wir vertreiben Ihre Programme!** Sie erhalten bis zu 50% des Gewinns. Schicken Sie Ihr Programm an Heino Bernhörster, Düsseldorfer Str. 59, 4060 Viersen 12

**Ich suche alles um und für meinen Amiga 2000B** z. B. Software, Hardware, Bockware und vieles andere. Schreibt an: Christian Herweg, Raiffeisenweg 7, 3071 Haßbergen, West-Deutschland

**Suche Amiga PD!!!** Auf 2DD Disc's für 3,50 DM - 4,50 DM. Liste an: Th. Schw., Schmiedestr. 24, 4973 Klotho, Bitte schnell!!!

**Kaufe Amiga Originale!!!** Roland Klatt, Eichhalostr. 53, 7432 Bad Urach

**Suche Comp. Spiel Pirates,** C-64, Tape, biete dafür andere Spiele. Christof Müller, Brunnenstr. 1, 6839 Oberhausen

**Ich suche für meinen C-64 folgende Spiele:** Last Ninja II, Roger Rabbit, Neuromancer, Fish, Careman, Lympecs. Kauf oder tausch ist möglich. Christian König, Sandhäusserstr. 6, 6836 Oftersheim

**Kaufe Software!** Liste mit Preisvorstellung bitte an Michael Pier, Marienstr. 18, 4421 Reken 3

**Suche Wasteland Seite 1B.** 5 DM sind schnell verdient! Copiert einfach von Eurem Original! Tausche auch Spiele! Nur der Erste bekommt DM 5,-! Tel. 040/6935555 (Malik)

**Suche alte und neue Games** C-64 z. B. Tass Times in Tonetown, Tai-Pan, Reisende im Wind I + II usw. Wenn Ihr mir neue Games schickt, dann bitte Liste beilegen. Tel. 09722/8920

**Suche SEGA + Nintendo Module** Tel. 0431/641670 bzw. Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel 1

**!!! MSX-MSX-MSX!!!** Suche immer neue Software für meinen MSX. Listen an:
Markus Lechner,
Geistingergasse 57,
A-9020 Klagenfurt, Austria!!!
PS: Tausch möglich!!!

**Suche Software aller Art!** Schickt Preislisten an B. Wilhelm, Am Knill 84, 2000 Hamburg 73. Zahle gut für 100%ige Software. Only C-64/Disk. 1000%ige Antwort bei guter Software!

**Ich suche Software aller Art.** Ich bezahle für die bestbespielte Disc 50,- DM. Suche auch PD-Programme. Ran an den C-64 + schickt Disk (s) an J. Schüler, Postfach 05 69 29, 4600 Dortmund 1

**Suche Super-Mario-Br.,** Hollywood-Poker-2 und Dragon Ninja. Biete 5,- DM pro Spiel. Nico Butte, Am Westbruch 15, 4780 Lippstadt 15

**Suche Original Maniac Mansion** in Deutsch! Andreas Jansen, Mönchenost 5, 4250 Bottrop

**Wanted!** Gesucht werden Kriegssimulationsspiele vom Feinsten aller Art. Wenn möglich nur Originale mit Originalanleitung! Listen an W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen. Let's go!

***** Gesucht ***** Originale aller Art für Amiga oder Module für Sega/Nintendo/PL-Engine bis ca. 35% vom Neupreis. Ruft an Tel.: 089/7934550 17 - 19 Uhr

**Suche Software für den Amiga 500!!** Habe Ports of Call, Elite, FM2 und andere. Schickt Eure Listen an Alexander Altmann, Aschaffenburger Str. 26, 6110 Dieburg * 100% Antwort

**Suche:** Fugger, Pirates, Dungeon Master (deutsch), Dragos Lair, Kick Off, Kaiser Wickinger II, Popoulus, Oil Imperium. Wenn es geht mit Anleitung! Dirk Laubscher, Schulstr. 1, 6528 Eich

**Suche für C-64:** The Pawn und Guild of Thieves. Außerdem suche ich noch die ASM-Hefte 2/88 und Special 2! Ruft an bei 09404/1390 (ab 18 Uhr) Preis nach VB.

**Hallo DU!!!** Suche geiles Topsoftware für C-64 *** Wenn Du Top-Games (Disk) hast, schreibe mir bitte die Games auf einer Liste und schicke sie an: Werner Mundt, Christiansgang 17, 2398 Harrislee * Tel. 046/73604 * Bye * Ich warte * Ich warte **

**Suche Sega + Nintendo Module** (neuere) sowie Sega Mega Drive + PC Engine + Module dafür 0431/641670 oder Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1. Suche Tips für alle Sega + Nintendo Module bzw. Komplettlösungen.

**Hallo AMIGOS!!!** Schickt mir Eure Amiga-Listen! Kaufe nur neuesten Stuff! MGSC, Postfach 13, 4941 Mehrnbach, Austria *** EILT!!!

**Suche immer neueste C-64 Soft (Disk)!!!** Listen oder Disks an: T. S., Postfach 23 10, 4835 Rietberg 1 - 100% Antwort!

***** C-64 Disk ***** Suche Games der Firma Sporttime TM (Mindscape) - 100% Antwort. Tausche 5 : 1 Angebote an: D. Mons, Dörkesdyck 4, 4174 Issum 2, Tel. 02835/5876

**AMIGA * AMIGA * AMIGA ***** Suche Top-Games!!! Kaufe und tausche Amigasoftware. Suche auch deutsche Anleitungen. Schickt Eure Listen an: Marc Hebrock, Rebhuhnweg 32a, 4630 Bochum 7 - 100% Antwort!!!

**Suche Amiga Software,** Disketten und Listen bitte an: Thomas Tommasi, St.-Georgsweg 6, 6020 Innsbruck.
Biete selber Software!

**Anfänger sucht alte und neue Software** für C-64 auf Disk. Schickt Eure Listen an W. Zahles, Oswaldstr. 13,
4650 Gelsenkirchen

**Suche Ubik's Music,** sowie diverse Originalspiele für C-64 (Disk + Kassette). Schreibt an Richard Löwenstein, Zeisigweg 42, 8307 Oberahrain oder besser ruft an: 08703/2088

**WETTBEWERB!!!** Wer mir die Disk mit den besten Games schickt (64), bekommt 50,- DM! Die 2 und 3 beste 20,- DM! Schickt an: Arne Lund, Torfweg 48, 2150 Buxtehude. Absender nicht vergessen!

**Suche für Amiga folgende dt. Anleitungen:** Wallstreet, Wizard, Espionage, Elite, Populous, Rocket Ranger. Tel.: 0911/618272 (ab 19 Uhr)

**Suche immer neuste Software zu billigst Preisen** für Atari ST!!! Liste an: Guido Kampe, Landwehr 6, 3471 Meinbrexen. P.S.: Suche dringend: Leisure Suit Larry I + II.

**C-64 Suche Orig.** wie Grand-Monster-Slam und Hostages. Schickt Eure Listen an B. Gangelmayer, Birkenweg 6, 6270 Idstein

**STOP!** Wer hat wirklich immer die neuste C-64 Software? Der, der sie hat schreibt mit Liste an: P. M., Postfach 52, A-3402 Klosterneuburg; Österreich! (Kein Tausch!) (Nur Disk!)

**Suche Originaldisks für C-64:** Airline, Annalen der Römer. Bitte nur deutsche Fassungen. Zahle pro Spiel 15 DM. Angebote an: Manfred Weiffen, Im Bienengarten 30, 5407 Boppard 4

**Suche Originale!** Kampfgruppe und Police-Quest 2 und Larry Laffer 1 + 2 sowie Fish, Chrono-Quest, Populous & Space Quest 2 + 3!! AMIGA!! Tel. 07524/8344, Steve (ab 19.30 Uhr)

**C-64***C-64***C-64** Suche Dungeon Master, Summer E., Fish, Italy-Soccer 90, Serve + Volley, Ugh Lympics, Danger Freak, Skate Crazy, Guild of T., Oil Imperium, Hostages, Flugsimulatoren, Tel.: 09721/48203 (Stefan)

**128 - Graohic Booster** Wer hat Spiele oder CAD's?? Ruft doch einfach an, zahle gut! Tel.: 08638/81713 Christian Hausperger

**Suche dringend** Turbo Pascal 3.0 für CPC. Preiswertes Original! Michael Zolk, Tel.: 06221/160326

**SANDRA**, 21, blond, aufgeschlossen, treu & zärtlich, warm + einfühlsam sucht ST-Soft zwecks Freiteitgestaltung! Biete 100% Antwort, 1 Tasse Kaffee nach Absprache, 1 Game + Liste auf Disk an: Sandra Trau, Feldstr. 39, 4390 Gladbeck, no joke!

## Biete Software

**AMIGA Switzerland ***** Wir haben immer die neueste Software für Euren Amiga. Schreibt noch heute an: SlimeByte, Post Office Box 31, 6000 Luzern 14, Switzerland

**SEGA MEGADRIVE** Modul "Altered Beast" (mit über 4 Mon. Garantie) für 119,- DM zu verkaufen. Schickt Euer Geld und einen gepolsterten DIN A4 Umschlag an folgende Adresse: André Müllers, Großheide 369, 4050 M. Gladbach 1. PS: Der erste erhält den Zuschlag.

**Incredible!** 10,- DM für Crazy Cars 2 auf dem C-64 oder für F.O.F.T. auf dem Amiga bei: Wim Kuhn, Postfach 5 55 02, 4600 Dortmund 1

**Hi 64'ers!** Let's swapp new routines or new intromaker!! Not the oldies from GP, AFL or BB!! Only the newest Postfach 8 45 82, 5750 Menden 1. S & S only 1541% answer if you send a disk

**C-64 + Amiga (Originale):** C-64/Disk: Ultima V (40,-), Moebius (25,-), Lucky Luke (20,-); auch viele PD-Intromaker (Disk 3,-) Amiga: Minigolf Plus (35,-); alles + Porto. Ruft an: 06106/9184

**Freesoft für C-64** gibt's bei: Andreas Tralmer, Üblhörstr. 9, 8129 Wessobrunn. Liste/Info gegen 1,- DM Rückporto!

**Verk. für C-64 als Cass.** Out Run 20,- DM, Escape from Paradise, Super Huey II, Call me Psycho, Comet Game je 10,- DM, 007-Leben + sterben lassen 20 DM. Alles Originale, 1a-Zustand. Steimann, Talweg 19, 5047 Wesseling!

**CPC-Games preiswert abzugeben!** Nur Originale, über 100 Titel. Liste gegen frank. Rückumschlag (1 DM) von Lutz, Lubjuhn, Am Fuchsberg 16, 5275 Bergneustadt.

**.. AMIGA-AMIGA ..** Neueste Soft!! 2 - 3 Tage alt!! The Red Diamond! The best in Austria! Write soon! -- Super -- Red Diamond, Postfach 13, A-4941 Mehrnbach .. The Best Crew ..

**F-16 Falcon (ASM-Mega-Hit),** Menace, Bobo, Spitting Image, Danger Freak, Soldier of Light, Battle Chess, Alien Syndrome + 600 weitere Disks! Pro Disk 6 DM! Call: 02461/52346 - AMIGA

***** Schweiz *** C-64 ***** Hi! We've allways the newst stuff! If you wonna swap or buy it, then call: CH-071/444819 (Goose) or CH-071/444954 (Angus) *** We've allways the newst ***

**Tors Editors Editors Editors Editors** Buy newest Editor on Amiga & C-64. Send 5 Disks and 10 DM for Maker from Ikari, 58, Triad, BB, ATC, Quartex, TLF. Postfach 8 45 82, 5750 Menden 1. S & S

*** Amiga * Amiga * Amiga *** Die neueste Soft gibt's nur bei uns!! 2 - 3 Tage alt! Komm schreibe uns! Porto nicht vergessen! The Best Crew! MGSC, Postfach 13, A-4941 Mehrnbach - New - Cool - New

**Die neue Label Expert Version 5.51 ist da!** Das beste PD-Etikettendruckprogramm für den ST. Info bei: Jörg Trojan, Amselweg 9, 5216 Niederkassel 3. Vorstellung in Atari Magazin 3/88 und Public Domain 1/89. SUPER!!!

**The CLAN:** Wir verkaufen erwiesenermassen neuste AMIGA-Software in der Schweiz. Schreibe an: The Clan, Postfach 2 63, CH-8854 Siebnen oder rufe uns an unter CH-(0) 55/64 50 74

**Verkaufe wg. Systemwechsel meine 64 Disks.** Liste gegen 3 DM Briefmarken. Ich sende dafür 1 Disk mit Disksorter zurück. Wendel, Kirchweg 5, 3401 Landolfshausen

**Biete folgende Originale:** Falcon dt. (60 DM), Katakis (35 DM), Menace (35 DM), Dragon's Lair (75 DM) Tel. 04681/664 (nach Martin fragen) *** Amiga ***

**Verkaufe Sega-Spiele:** Afterburner, Ghost House, Baseball, Space Harrier. Tel. 07534/7507 ab 18 Uhr

*** Schweiz * CH *** An alle, die die neusten Spiele wollen, ruft mich an!!! Tel. 061/63 25 79 101% Antwort. Garantiert neue Spiele und billig!!!

**Ich löse meine Amiga-Software-Sammlung auf!** Infos: Wolfgang Funk, Biermannsweg 36, 4630 Bochum 1

**Verkaufe für C-64!!!** Neueste Originale, billig: Tel. 02107/2519 (Andy)! Nur C-64!

**Wegen Systemwechsel** neueste Amiga-Software günstig abzugeben. Zuschriften an Postfach 1 42, A-1140 Wien

**Verkaufe wegen Systemwechsel** meine 64-Disks. Liste gegen 3,- DM Briefmarken. Ich sende dafür 1 Disk mit Disksorter zurück. Wendel, Kirchweg 5, 3401 Landolfshausen

**Achtung!!!** Verkaufe und tausche neuste St-Soft. Ich habe immer Top-Sachen. Stefan Wagner, Postbox 56, A-6027 Innsbruck

**Das PD-Center bietet:** Über 300 Prg. auf 40 Disks u. eine Zeitschrift (CSY-Bote). Liste gegen 1,- DM Rückporto bei: PD-Center, Gartenstr. 3, 6108 Weiterstadt-Gräfenhausen *** C-128/64

**AMIGA-CLUB** wg. Bund aufgelöst, bietet erstklassiges Angebot an: Prgs. teilweise mit Anl. u. Büchern. Von uralt - topaktuell alles vorhanden. K. Oliveras, Gunnichfeldener Str. 25, 4650 Gelsenkirchen

**C-64:** Hellowoon-Maniac M.-Rampage für je 15 Fr., Superstar I. H. für 20 Fr. C-128: Paint Roial für 30,- Fr. 64ér Nr. 5 - 7/89 für je 4 Fr. Heinz Bernold, Oberweiler Str. 39, CH-4106 Therwil, Tel. 0041/061/734378

**Einfach geil * Einfach geil!!!!** Verkaufe die einzige wirklich gute Mankomania Umsetzung für den C-128 für nur 19,95 DM! - gegen Vorkasse (bar) S. Staus, Güglinger Str. 8, 7100 Heilbronn/MB. Die 10 ersten erhalten 10,- DM zurück!!!

**Super Demo-Intro-Designer zu verkaufen!!** Außerdem mehrere Discs mit (FC + Soundmonitor) vorhanden!! Für Infos dial: 02456/3719 Oli! Immer nur das Beste vorhanden!

**Amiga.** Billiges ABO. Call: 09241/1814 only 15 - 16 Uhr and 19 - 21 Uhr. Montag und Donnerstag bloß 15 - 16 Uhr. Kein Tausch!! Bitte an die Telefonzeiten halten!

**Habe Top PD-Software!** Sources, Intros, Megademos, Utilities, PD-Games, Sounds, Soundtracker, Intromaker, Bootmaker, Demo mit 30000 Farben. Chris Höppner, Gladbeck 14, 4405 Nottulm-Darup! Bye!

**Verkaufe VC 64-Originale auf Disk:** Tetris Quedex Imp. Mission Robot-Rascals; sowie Heft & Diskette von Game on 1 und 64'er SH 37/20 Spiele/ für 70 DM. Tel.: 02403/22992 19-20 Uhr.

**Ausland - Atari ST - Amiga - ! Austria!** über 700 ST-Programme und 1100 Amiga Programme zu verkaufen. Liste anfordern bei: Karl Pölzler, Rittis 17, A-8670 Krieblach!! Österreich!!

**EROTIKA** - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, deutsch, C-64, 3 Disk, 29,95, Erotika II - 19,95, Ero. III - 19,95, alle 3 nur 49,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos.

**Verkaufe Orig. Games** pro Game 40 DM. Heros of the Lance Hostages Thunder Blade Iridon Ninja Mission Karate King Emerald Mine Grid Start Mike the Magic Dragon Phallanx II. Tel. 091795271. Suche Test Drive II Crazy Cars II

**Do you wanna cheapest hot stuff every week?** - Send 10 DM and you get 10 Disks full Amiga ware!! Contact us and you will see who is the best to:
DD, Postfach 11 56 31,
4600 Dortmund 1

**EXS *** Amiga *** EXS** If you want or have the latest stuff call: 040/7150541 (best time to reach me is between 14 - 16 and 20 -23 o' clock) so long *** EXS

**Neue PD-Serie f. Atari ST - ZIP** - heiße Farbbilder in Topqualität!!! 2 Disk pro Monat, je Disk nur 10,50 + NN. oder ABO DM 18,- + NN. nur erhältlich unter 030/4652611



[redacted]



[redacted]

**AMIGA * Hot stuff *** The Voodoo Cult * Send Disk with hot stuff or 20 Disks with 30 DM TVC, Auf dem Kampe 1, 5768 Sundern 11 *** Only 3 Days old was the newest stuff * Geil watt * Info 02393/759 auch alte!

***** C-64 Mammut-PD-Bibliothek ***** Über 350 Disks! Versand nur in sicheren Luftpolstertaschen binnen 48h! Katalog gratis! Gunther Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen

**Populous, Running Man, Blood Money,** Crazy Cars 2, African Raiders, Operation Neptun, TV Sports Football und weitere 600 Disks! Pro Disk 6,- DM! Nur Amiga! Call: 02461/52346

**Ich programmiere für Sie in Basic.** Bei mir ist nichts unmöglich. Wenden Sie sich an H. Bernhörster, Düsseldorfer Str. 59, 4060 Viersen 12 oder rufen Sie an 02162/6084

**Verkaufe:** Burstnibbler, Introcad, 30 Disc's = je 60 DM * Superangebot * Th. Schwarze, Schmiedestr. 24, 4973 Vlotho. Alles Amiga-Wares!!!

**Wegen Systemwechsels verkaufe ich** Sega-Konsole und 27 Spiele für nur 1200,- DM, z. B. Black Belt, Shinobi, Thunder Blade, usw. Ruft an: 089/8124829

**Handballcoach (Original).** Kämpfen Sie um die Meisterschaft und gegen den Abstieg oder holen Sie den Pokal! Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg (18,- DM incl. Versand)

**Leute, vergeßt das Raubkopieren!!!!** PD gibt's praktisch umsonst! Habe schon über 350 Disks! Katalog gratis! Auch Tausch! Gunther Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen! PD forever!

**Verkaufe für den Amiga** das orig. Elite-Deutsch und das orig. Bard's Tale 2 für je 60,- DM. Ruft sofort an!! Tel. 06029/8112. P.S. Pläne für Bard's Tale gibt es umsonst mit!

**Immer neueste Software vorhanden!!!** 0202/506310 Sprich Adresse auf Band!!!

**AMIGA-AMIGA!!** The Red Diamond is back! The best contact in Austria! Soft 2 - 3 days old! 1,- DM for Amiga-List!! Write to: Red Diamond, Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innk. Write soon!

**Super preiswerte PD-Soft: AMIGA!!!** 10 Disks mit Anwender-Soft 50,- DM. 10 Disks mit Spiele-Soft 50,- DM. 10 Disks mit Slideshows 50,- DM. 10 Disks mit Beste aus PD 50,- DM. Preise inkl. Disks + Porto/Bar-Scheck. V. Meyer, Postfach 24, 8531 Uehlfeld

**--- Raumschlacht ---** Super Y. Stick-Adventure -- Werde König des Weltalls - Einmalige Graphic - 20 DM - Heiko Riegel, Am Hügel 13a, 1000 Berlin 26. Viele Grüße an: Uli M. - DML-DV u. a.! Achtung: Spiel hat ausgezeichnete Klang-, Geräuschefekte!!! C-64 C-64

**Super Demomaker** (199 Möglichkeiten) und 2 Super Intromaker zusammen auf 4 Diskettenseiten für nur 10 DM. Zu bestellen gegen Vorauskasse (bar/Scheck) bei: Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

**Verkaufe:** Armageddon Man (D 15), Europe Ablaze (D 30), Reach for the Star (D 30), Yuppi's Revenge ( 25), Kolonialmacht (D 20) und noch andere Games! Liste gegen DM 1,- Rückporto bei: Holger Dickmann, Kemnader Str. 72, 4630 Bochum 1. Alles Originale!!!

**Schreiben Intros!** Amiga: 04941/2330 (Tim), CBM64: 04941/80194 (Piwy) 18 - 19 Uhr.

*** Amiga * Amiga * Amiga *** Ich verk. den allern. Stoff auf dem Amiga! Auch günstige Monatsabos! André Riedel, Rabenweg 46, 5600 Wuppertal 1, Tel. 0202/710477 schnell!

**Amiga *** Tonstudio m. Editor + Keyboardf. Drumst. m. Soundsamplef. Je: Leerdisk + 5 DM. Info g. 1,- DM * M. Bruckmann, An der Thune 47, 4792 Bad Lippspringe * Intro + Demo-Maker ges.!

**Verkaufe C-64 Soft/Disk!** Habe: Hostages, Ports of call, Robocop, Fish usw.!! Liste (1 DM) bei: Th. Sc., Postfach 23 10, 4835 Rietberg 1

**AMIGA FUN!** Das Diskmagazin für den Amiga mit Berichten, Tests, Tips, Tricks und PD-Soft. Für 5,- DM inkl. Disk, Porto und Verpackung. Amiga Fun, Düsseldorfer Str. 59, 4060 Viersen 12

**Amiga ** Österreich ** Amiga** Biete neueste und auch ältere Soft für S 30,-. Bekommt Ihr eine Disk-List schreibt an HT, Postfach 40, A-8041 Graz

***** Stoff für Euren Commodore ***** Verkaufe allerhand für den C-64!!! Intro- und Demomaker; Anwender-Games. Liste gegen 2 DM bei: Jens Jäckel, Weipelsdorfer Str. 19, 8609 Bischberg

**Atari ST!!!** PD's zu verkaufen. Nur Markendisketten! Versch. Serien. Riesige Auswahl vorhanden. Einseitig 4,-; doppelseitig 6,-! Ruft an und informiert Euch!!! Tel.: 02241/385130

**Achtung Amiga bzw. C-64 Freaks** habe laufend NEWS! Ruf doch mal an Tel. 02779/1459

**Verkaufe:** Original Flightsimulator II (Atari ST) für DM 55,- (mit allen Karten) Tel. 06347/8368 (ab 19 Uhr)

**Only C-64 PD-Software!** Fordert Liste gegen 1,30 DM Rückporto bei Markus Schwerz, Klixdorf 100, 4152 Kempen 1. Zum Tausch dial 02152/52780. 2,50 DM pro Disk. 50 Disketten randvoll!!!

**Wir programmieren** die besten Intros + Demos auf Amiga + C-64! Intro oder Demopart 30 DM! Only Highest Quality!!! Just write to: Postfach 12 27, 4840 Rheda-WD! Antwort sicher!

**The best Power-Pack:** Send 25,- DM to: BTS - P.O. Box 10 06 39 - 6940 Weinheim and you will get the best Usersoft on C-64!!! 10 Disks full of Power!!! Send or Die ...

**EROTIKA** - außergewöhnliche Adventure, aufregende Bilder, deutsch, C-64, 3 Disk, 29,95 DM + NN., Erotika II + III - je 19,95, alle 3 Prgs. nur 49,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos.

**Hy Guys!** Habe die neueste Stuff (2 days). Send C-64 10 Disks + 10,- DM Amiga + ST 5 Disks + 10,- DM. Bernd Schrüfer, Ostpreußenstr. 3, 8570 Pegnitz

*** Billig!** * Biete Spiele auf Kass. für C-64: Hawkeye, Armalyte, L. Ninja 2 ... Liste: Stefan Dambeck, Linzer Str. 2, 8390 Passau! Nur Originale! Suche gebr. Floppy 1541! -- Billig!! -Tape -!

**Verk. 100 Disk. mit Spielen.** 1 Disk - 2,50 DM. Ver. Mathepro. Ali u. Geo (Original) für 50,- DM pro Stück. Gr. Systemwechsel. Michael Meilinger, Mürwiker Str. 132, 2390 Flensburg

**IBM/Schneider freie Software** ab 2,- DM. Gratisgeschenke bei Bestellungen. Diskettenkatalog mit großer Auswahl gegen 2,- DM Briefmarke bei R. Stipanov, Speckstr. 23, 6749 Schweighofen

**Original-Software:** Chrono Quest, King of Chicago, Populous nur komplett abzugeben für 120,- DM. Interessenten rufen bitte nur in der Zeit von 17 - 19 Uhr an, danke. Tel. 0203/730297

**Aktien/Wertpapier-Paket** f. IBM/Schneider. 5 Programme zu verwalten Ihrer Aktien/Geld/Wertpapiere auf 5 1/4 Zoll-Disk nur 30 DM Vorkasse bei R. Stipanov, Speckstr. 23, 6749 Schweighofen

**** Public-Domain-Pool für C-64 **** Besonders viele Intro-Demo-Letter-Maker. Disk schon ab 2,- DM. Liste gegen Rückporto bei: T. Hasenbein, Herner Str. 277, D-4630 Bochum 1

**Verk. ST-Orig.:** Falcon (DT), Terrorpods, Captain Blood, Dungeon Master (DT), Carrier Command (DT), Sunoog, The Pawn, Guild of Thieves, Jinxter, Gauntlet, Tass Times, Ultima 2, Star Trek (DT) je 35,- DM. M. Schröder, Försterweg 5, 4780 Lippstadt 5. Tel. 02941/8347

**The newest*Amiga*Soft!!** Listen gibts nur mit Porto! Soft is the collest in the world! * MGSC * Postfach 13 * 4941 Mehrnbach, Austria. Go Amiga * Amiga * Amiga

**Verkaufe C-64-PD!** Pro ganze Diskette 3,50 DM (inkl. Versandkosten)! Solange der Vorrat reicht! Schreibt an: Florian Keßler, Buchloer Str. 3, D-8910 Landsberg am Lech

**Großer Amiga-Club bietet** wg. Auflösung (Bund) ein Riesenangebot an Prgs, Anl., Bücher alles - brandneu u. aktuell! Kai Oliveras, Günnichfeldener Str. 25, 4650 Gelsenkirchen - Die Gelegenheit -

**SUPER SEX,** Bordello 1 - 26, TFF, Nudes, Party Games, Bedroom Oly., pro Disk 20,- DM, 5 - 80 DM, 15 - 150 DM, alle 250,- DM. * Amiga * P. Thieme, A. d. Nienburg 32, 3100 Celle

**Abnormaler Wahnsinn!!!** Über 80000 Blocks Public-Domain!! Sofort Liste anfordern (1,00 Rückporto) bei: BTS, P.O.Box 10 06 39, 6940 Weinheim! Pro Disk 2,- DM oder Tausch! Geil!

**PC-Games:** 688 Attack Sub 50,-, Star Trek 35,-, Falcon at 50,-, Technocop 35,-, Police Quest 2 50,-, Test Drive 2 40,-, Battle Tank 50,- bei S. Kizina, Blangwiesen 5, 2000 Hamburg-Barsbüttel

**Atari ST** Verkaufe Original-Spiele wie z. B. Live and let die, Thunder Blade und Puffys Saga, Elite. Wir suchen außerdem Tauschpartner haben 70 Games. Tel. 09331/651 Christian verlangen.

**Demo-, Intro-, Sound-, Lettermaker!** Schick 20,- DM und 5 Disks an THS, Postfach 10 08 21, 5270 Gummersbach (C-64)

**Verk. Amiga-Orig.:** Elite 33 DM, Dun. Master (1000er od. mind. 1 MB) 43 DM, Cal. Games 27 DM, UMS 32 DM, FM2 dt. 28 DM, Gebrauche no name 3 1/2 Z. Disks 10 St. DM 15,- P. Walther, Rotebühlstr. 176, 7000 Stuttgart 1

**Schreibe in Assembler** Intros, Demos und Musik (Amiga) Tel. 030/6122316

**Habe immer neuste Spiele für den C-64,** C-64, C-64 nur auf Disk. Liste fordern. Schreibt an: A. Sebastiani, Balthasar-Neumann-Platz 1, 5040 Brühl, Tel.: 02232/13216 (Angelo). Suche auch!

**Verkaufe Originalspiele für Amiga!** R-Type 50 DM, Pioneer Plague 50 DM, Zak McKracken 40 DM, Daley Thomsons Olympic Challenge 40 DM. Tel. 02651/2100!

***** Strategiespiel für Amiga ***** Das deutsche Imperium!!! Für nur 25 DM + 5 DM Porto!!! Test in der ASM (8, 9, 7 Punkte) (auch ohne 1 MB mit Grafik) M. Mansourian, Feldbergstr. 53b, 6370 Oberursel

**Wanna buy an own C-64 intro!** ** D ** Then call: 030/335 34 76 (Roman), 030/366 89 37 (FRank) or 030/361 23 40 (Markus)! (only 18 - 21 h) Not for swapping! We are X-Rated

**Hey C-64 Freaks!!!** Haben neuesten und besten stuff zum verkaufen. Billig!!! Mehr Infos gegen 1 DM Rückporto. Kein Tausch! Schreib an:
Postfach 1 07,
4614 Marchtrenk, Austria.

**Hallo User's!** Euer Maverick bietet Euch, auf dem guten alten C-64, Raffelsan! (Tape) and this cost 10 DM. Call: 09392/7351 täglich 16.30 - 17.30 Uhr. Tausche vielleicht auch!!!

**AMIGA-ORIGINALSOFT!!!** Verkaufe: Hisoft Devpack Assembler 70,-, Bard's Tale II 50,-, Starwars 25,-, In 80 T. um die Welt 35,-, Garrisson II 40,-, Kings Quest III 50,-. Zusammen für 220,-. Torsten Vennemann, Straßburger Weg 70, 4400 Münster

**Verkaufe Original Superman** (C-64/Disk). Call: 02225/12276 (Philipp)

***** C-64 *** Freaks *** C-64 ***** For your Eyes only. Biete Software und Anleitungen für C-64. Auch Anwender. Antworte 100%. Schreibt an: EOF, Postfach 12, A-1234 Wien, bis bald. Tschau!

***** Das Deutsche Imperium ***** Strategiespiel für Amiga für !nur! 25 DM + 5 DM Versandkosten * Beurteilung in ASM: 8, 9. 7 Punkte (auch ohne 1 MB mit Grafik) gegen Vorkasse bei: Romantic Robot, Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Ffm 56

**! Schweiz!** Biete neue Amiga-Soft zu fairen Preisen. Write to: M. Ehret, Mettlenstr. 6c, 9524 Zuwil (Schweiz)

**Only Hot Stuff on Amiga + C-64!!** Nice price no Demos no shit! Write to: Po-Box 12 25 53, 2053 Schwarzenbek, 100% discretion!

**Verkaufe Amiga-Originale!!** Sky Fighter 15,-, Hellowoon 20,-, Pink Panther 30,-, Jinks 20,-, Starram 30,-, Mercenary Comp. 25,-, Garrison II 25,-/ Tel. 0211/245136

**AMIGA-AMIGA,** verkaufe Originale P.O.W., Sidewinder, Capone, Leatherneck. Preise sind fast geschenkt. Tel. 04654/753 ab 19 Uhr zu erreichen. Kai Jensen verlangen!

******* Public-Domain ******* für C-128 alle Modi Programm. Kostenlos Liste für 1,50 DM bei Hans Werner Küster, Eifelstr. 49, 5042 Erftstadt

**Dream Girls** - pikantes deutsches Adventure, tolle Bilder, 2 Disk, C-64, 29,95 + NN. Hot Girls-Dia-Show 19,95, Dirty Western 24,95. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

**Vokabel-Trainer V 1.5** für MS-DOS komfortables Programm mit z. B. Maus-Steuerung, etc ... nur 20,- DM (Vorkasse/V-Scheck) bei: S. Kizina, Blangwiesen 5, 2000 Hamburg-Barsbüttel

***** AMIGA-AUSTRIA ***** Biete die neueste Soft! Günstig! Schreibt an HT, Postfach 40, A-8041 Graz.

**Verk. (Original) C-64 Spiele:** The President is M., Circusgames, Overlander, UGH-Lympics, Superskills, Run the Gauntlet etc. je 30,- Pool of Radiance 40,-. Tel.: 0921/39089 erst ab 27.05.89 anrufen ab 14 Uhr Euer Oli!

**Verkaufe neuste Spiele!** C-64 + Amiga! Kein Tausch!!! Info bei:
Postfach 13 73,
2053 Schwarzenbek.
100% Antwort!
Tel. 04542/4336 (15 - 18h)

**C-64! Verkaufe allerneuste Spiele!** (Pro Game 1 DM) Habe immer die neusten Sachen! Nähere Infos unter: 01243/87902 oder Postfach 1 09, 4614 Marchtrenk, Österreich! Austria!

**Austria *** Amiga stuff *** Austria** This is the right address, if you are interested in brandnew wares!!! Write to Postfach 1 20, A-4066 Pasching, Austria. No swappers please!!!

**Jump Jet für Amiga** Original für 40 DM zu verkaufen! (mit Anleitung) Tel. 0711/3481726 ab 14 Uhr.

**Originale für Deine Freundin!!!** Textomat, Roger Rabbit, Bat Man, Spitting Image und Purple Saturn für je DM 35,- incl. Porto. Michael Sauer, Postfach 17 02, D-4690 Herne 1

**Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume** SEXMISSION - erotisch, freches Science-Fiction Adventure, je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, C-64, je 39,95 + NN., beide 59,95 + NN., auch Infos.

**Sega Spiel zu verkaufen ******* Phantasy Star, Afterburner, 3D-Brille, Light Phaser, Shinobi, Kenseiden, R-Type, uva., uva., uva., Tel. 04521/1041 (Andreas) Sega K. 180 DM

**Verkaufe Orig. für Amiga:** Starray, Larry, Giana Sisters, Vampire Empire, Guild of Thieves, Down at the Trolls zu je 35,- DM (inkl. Porto). Tel. 030/8591510 (Martin)

**Amiga Amiga** Verkaufe Software. Liste 1,50 DM Rückporto. Tel.: 06056/8827, Patrick verlangen.

**Hobbyaufgabe, daher für PC** 5 1/4" Originalspiele Police Quest 1, Bob Moran: Rittertum und Leisure Suit Larry 2 nur zusammen für DM 100,-. Tel. Kassel 0561/408464

**AMIGA:** Biete Software und Anleit. Wenn's geht, bitte eine Disk für die Liste mitschicken! Danke! Write to: P.O.Box 4 13 73 in 6603 Sulzbach/Saar.

*** Public Domain Software (Amiga)** für 5,- DM (m. 3,5" 2 DD Disk) über 1500 Disks vorhanden. 1 Disk + 1 DM Porto für den Katalog einsenden an: Nurad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl. Tel. 02365/59829

**Amiga Faszination.** Das Magazin für den User auf Diskette. Mit Tests, Aktueller und PD-Soft. Für DM 5,- oder 3,- (ohne Disk) bei: Amiga Faszination, Postfach 17 02, 4690 Herne 1

**DEUTSCHE AMIGA-ANLEITUNGEN; keine Raubkopien:** Sonix, Elite, Seka, DPaint 3, WB 1.3, Dragos Lair, Pagesetter, Falcon, Populous, Videoscape, Pwan, Skulpt, ... Info: 1 DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

**Verkaufe C-64 Originalgames!** Über 25 Stück! U. a. auch Colourprinter, Paint Boutique u. ä. Liste für 2 x -,60 DM Briefmarke! Verk. auch Star NG-10!
*** Get it! Push ist! ***

**Verkaufe Originale:** Pandora, Bloodbrothers, Hercul.-Slyaer o. t. Damned, Ten Great Games, Guada Canac, Twin Tornado zu je 15,50 DM. Wenn interessiert, ruf an: 08137/8558 Mi 18 - 20h.

**Atari ST PD-Abo.** Jeden Monat 5 zweiseitige PD-Disks. 2 Monate (40 Fr.) 4 Monate (76 Fr.), 6 Mt. (110 Fr.) Probesendung (18 Fr.) G. M. Cadosch, Bünistr. 14, CH-8134 Adliswil

**Verkaufe: Bard's Tale 3** für 39,- DM, Wasteland für 29,- DM und Questron 2 für 39,- DM alles C-64 Disk, Original: voll i. o.
Briefe an P. Rothe,
Im Steckenhof 4,
3507 Baunatal 3

**Verkaufe Software für C-64 (Disk)** 10 Disks 10 DM. 100% Antwort. Schickt Disks und Geld an: Daniel Fahl, Karl-Leich-Str. 18, 4630 Bochum 1

**- Software Empire -** PD-Disks für C-64 und Amiga (Demos, Tools, Games, Writer, Demomaker, usw.) ab 2,75 DM! Liste gegen 1,- DM Rückporto in Briefmarken! Software Empire, Langestr. 118, 2880 Brake/Unterweser

**C-64 * Switzerland * C-64** Abos on C-64! Only latest stuff (1 week). We're the cheapest! 100% Answer! P.O.Box 59, CH-8813 Horgen 3 Waldegg or CH (0)1/7250473

**Amiga: Schreibe in Assembler Intros!** Tel. 030/6122316 (Andy)

**C-64 * Schweiz ***** Wenn Du interessiert bist an neuer und billiger Soft, dann rufe an zwischen 17 und 20 Uhr. Tel. 01/7808968

***** C-64 PD-Software-Angebote ***** 30 Disks voll mit PD gegen Einsendung von 30 Disks und 40 DM abzugeben. R. Kopyczynski, Erika, 4200 Oberhausen 12

**Sucht Ihr neueste Amiga Soft?** Wir verkaufen sie Euch! Schnell anrufen: 09721/27015 (Claus) Bei Top-Gruppen auch Tausch möglich! 100% zuverlässig!!!

**AUSTRIA!!!** C-64 Disks abzugeben, brandneue Games und viele alte Klassiker! Schreib an Postfach 36, A-1108 Wien und Du kriegst kostenlos meine Liste auf Disk! Antwort garantiert, außer Du bist Anfänger oder Lamer!

**Amiga -- Ausverkauf zu Superpreisen:** Populous, Fantavision, Test Drive 2, Sw. of Sodan, Bundesliga, Zak Mc Kracken je 65,- DM. PD je 5,- DM. Liste gegen 1,- DM Rückporto: A. Kaspers, Düsseldorfer Str. 147, 4100 Duisburg 1 *** Tel. 0203/27802 (Nur Originale)

**Verkaufe:** Intromakers 20,- DM, Soundtrackers 20,- DM. Info bei: R. Jaszar, Berghäuschensweg 55, 4040 Neuss 1. 1 DM Rückporto beilegen. Tel. 02101150949 bis 19 Uhr. AMIGA!!!

**Amiga -- Amiga -- Amiga --** Habe brandneue Software für den Amiga! Wenn Du interessiert bist, dann ruf mich an: 05732/71486 (nach 20 Uhr)! Hot - hot

**CCF/Club** bietet für IBM Super-Spiele: Defender of the Grown für nur 60 sFr. kann auch Mitglied werden. Monatlich 6 sFr.! Auch andere Spiele: Wizball für 40 Fr. Marcel Majoleth, Bei Frau Schläpfer, Kasernenstr. 15, 9100 Herisau, Schweiz

**Verkaufe Disk f. C-64/nur Originale!** Keine Kopien/ 30 - 40 Disk. zur Auswahl. Alles Einzelstücke. Liste bei: Achim Glade, Postfach 18 01 89, 4800 Bielefeld 18

**EMANUELLE -** auf der Suche nach der Lust, Adventure, Bunny Jagd-Adventure je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, je 39,95 DM, beide 59,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos.

**Ich verkaufe neue und alte C-64-Games/Disk.** Info gegen 100 Pf. Rückporto bei Thomas Klebon, Oesterholzstr. 93, 4600 Dortmund 1. 100% Antwort!

**Verkaufe: Ultima V** (40 DM), Portal (40 DM) Tausche Software! Suche: Alle Anleitungen zu Infocomadv.! Falk, Nickenig, Kirchstr. 14, 5431 Gackenbach

**Mattel Intellivision:** 73 Verschiedene Steckmodule zu verk.! Bei Gesamtabn. Stück 13,70 DM + 2 Abspielgeräte + Ersatzteile umsonst dazu. Raum Bremen 04271/2905

**Achtung!!!** Biete laufend news für C-64 und Amiga. Ruf doch mal an. Tel. 02779/1459

**Verkaufe Originalspiel African Raiders** + Anleitung + Karte dem der am meisten bietet! Schreibt an: Rolf Grieme, Ährenweg 14 2905 Edewecht (100% Antwort) AMIGA-Disk

**Habe 125 bespielte Demo-Disks,** alles Public-Domain! Stück 1,50 DM oder komplett 170 DM! Wer zuerst kommt, mahlt zuerst! Tel. 0661/44538 (nach Heiko fragen)

**STOP! Hallo Leute!! C-64 C-64!** Verkaufe Spy vs Spy in Original für 30 DM. Schickt an: Sven Wunder, Am Plan 26, 8640 Friesen. PS: Gruß an Torsten, Michael St. und Ralf E.

***** C-64 Mammut-PD-Bibliothek ***** Über 420 Disks! Verteile PD zum ehrlichen Selbstkostenpreis! Erstaunt? Gratiskatalog anf.! Gunther Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen

**Hallo C-64 User!** Wir haben alle Programme, die Du für Deinen Computer brauchst. Du kannst entweder die Infodisk für 5 DM bestellen, oder Du schickst uns Deine Wünsche und jedes Programm kostet dann nur 3 DM, die Disketten bekommst Du gratis. Schreib an: Hotline, Postfach 05 62 46, 4600 Dortmund 1. Bitte leg noch genügend Rückporto bei!

**You want the newest Software** for your Amiga and Atari ST? Contact us! "The Elite", Postfach 5 32, A-1100 Wien

**C-64 Orig. Tapes:** Labyrinth, Leaderboard, Holly. Poker, Armageddon man, Triv. Pursuit je 20,- DM. Knight Orc, Total Eclipse und Home Entertain Centre je 30,- DM. Tel. 07345/6417 (ab 17 Uhr)

**AMIGA-SONG COLLECTION Nr. 2** ist fertig!! Preis inkl. Kassette 15,- DM. Schreibt an: TMU, Spessartstr. 4, 6087 Büttelborn 1!! Auch gute Soft vorhanden!

**Super Demos!** (C-64) Habe sehr viele gute Demos (doppelseitig). Schickt 10 Disketten + 20 DM an: Matthias Prautzsch, Julius-Vosseler-Str. 110C, 2000 Hamburg 54

**MAFFICK: Real Future Beat** EBM-Hip Hop vom Feinsten. Der Amiga als Drum-Machine. TDK-C 60 gegen 10,- Kostenbeitrag bei: T. S. E., Stresemannstr. 105, 2000 Hamburg 50

**Über 200 PD-Disks für Atari ST.** Ab 3,80 DM/Stück. Sehr günstige PD-Pakete. Liste gegen 1,- DM Rückporto. Probedisk für 4,- DM in bar. Jörg Drescher, Lütjenburger Str. 69, 2300 Kiel 14

**Hallo Amiga + Atari St User!** Wir haben alle Programme die Du für Deinen Computer brauchst. Du kannst entweder die Infodisk für 7,- DM bestellen oder Du schickst uns Deine Wünsche und jedes Programm kostet dann nur 4,- DM, die Disketten bekommst Du gratis. Schreib an: HTL, Postfach 5 62 46, 4600 Dortmund 1. Bitte leg genügend Rückporto bei!

***** CH C-64 CH C-64 CH ***** Wir verkaufen und tauschen allern. Soft auf dem C-64. Schreibe an: Alex L., P.O. Box 15, CH-9423 Altenheim! Tel.: CH/071/422281 (18.30 - 20.30!)

**Leute, vergeßt das Raubkopieren!!!** PD gibt's umsonst! Habe schon über 420 Disks nur f. C-64! Katalog gratis! Auch Tausch! Gunther Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen! PD forever!

*** ! * ! * Für IBM - PC * ! * ! *** Lernprogramm für Neulinge und Anfänger + Simulation eines perfekten Spielautomaten + Anti-Virus Tester. 20 DM an M. Opitz, Hustert 1, 5962 Drolshagen, Tel. 02763/6254

**SUPER PORNOS** for your C-64!!! 5 Discs + Hot Porno Stuff only DM 20! (cash or cheque) Nur für Erw.! Lieferung absolut diskret! Andreas Rauer, Ahornstr. 8, 8969 Dietmannsried

**Verkaufe für Amiga Originale** je 35,- DM: Superman, Reise z. Mittelp. d. Erde, Bards Tale, Sindbad, und eine IFF-Diashow für 5,- DM. Tel.: 09287/78261 (Martin) ab 18 - 21 Uhr. Schnell melden!!!

**Verkaufe für C-64 auf Disk:** To be on Top 20,- DM, Maniac Mansion (deutsch) 30,- DM, RP-System 35,- DM u. Assembler-Disk von Data Becker 15,- DM!!! Tel. 04401/71348 (Andreas)

**!!! ORIGINALE FOR ATARI-ST ZUM HALBEN PREIS!!!** Terrorpods 24,50, Dungeon Master 41,50, World-Games 35,50, Action Service 29,90, Sidewalk 29,50, Twist, Profi-Painter (F) 39,00, Musix-32 59,50, Word Perfekt 4,1 ... ca. 200 Programmme vorhanden! Liste anfordern, Ruf 04191/4320

**Moulin-Rouge Heiß!** Wirtschaftssimulation mit Kondom und Comic für fanatische Spieler! C-64/128, Disk, dt, 15,- DM (bar/NN) bei M. Strebakowski, Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg

**Über 100 (!!!) Demo-, Intro- und Lettermaker!** Über 300 Muzaks, viele, viele Charsets, Cruncher usw. Alles PD! Wenn Ihr 50,- DM an Postfach 20 48, 4450 Lingen schickt bekommt Ihr sie + Disks!

**Verkaufe allerneuste Games!** Habe auch Demo-, Intro und Lettermaker. Schickt 10 Disks, 15,- DM, Wunschliste an: Sascha Kotzorek, Lortzingstr. 15b, 3502 Vellmar bin 100% zuverlässig!

*** ! * ! * Für IBM - PC * ! * ! *** Lernprogramm für Neulinge und Anfänger + Simulation eines perfekten Spielautomaten + Anti-Virus Tester. 20 DM an M. Opitz, Hustert 1, 5962 Drolshagen, Tel. 02763/6254

**AMIGA!!!** Löse meine Amiga-Software-Sammlung auf. Neueste Soft vorhanden. Tel. 02253/4814 (Markus)

**I sell cheap new Originals for the C-64!** Call 09122/74432 and ask for Sigi! (Originals) (Originals) (Originals)

******* We sell software on Amiga ******* Dial 0821/33593 for old and hottest stuff on Amiga! Du kannst ein geiles ABO nehmen oder eine Einzelbestellung aufgeben.

**Textadventure-Sammlung** (selbstgeschr.) für C-64 mit vielen Schauplätzen! Gegen 10,- DM Vorkasse bei M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt. Diverse Hefte 64' er u. Top zu verk.

**Verkaufe oder tausche ST Games!!!** Originale natürlich! z. B. Tolteka, Tatou, Fred Feuerstein, Pink Panther, Copper X. Meine Tel. 04104/3763

**Die heißesten Pornoshows** auf dem C-64 auf 5 Markendisketten für nur 20 DM. Bitte geben Sie Ihr Alter (mind. 18 J.) an und die Disketten werden innerhalb von 1 Woche diskret zugesandt. H. Panzer, Postfach 5 68 62, 4600 Dortmund 1

**Hollywood Poker pro Hybris,** Circus Games, Winter Edition, Rocket Ranger, California Games, Test Drive 2 und weitere 600 Disks! Pro Disk 6,- DM! Nur Amiga! Call: 02461/52346

**Verkaufe für IBM PC:** Top Flugsim. F-19 Stealth Fighter. Stefan Schneider, Tel.: 09252/1691

**800 Spiele-Pokes,** dazu zahlreiche Cheats + Tips & Tricks für den C-64. 10,- Vorkasse incl. Versandkosten bei:
Niels Gründel,
Dohlenfeld 28,
4330 Mülheim an der Ruhr 1

**Hot Pornos for your AMIGA!!!** 5 x 2 DD Discs + hot stuff only DM 30! (cash or cheque). Lieferung absolut diskret! Nur für Erwachsene!
Andreas Rauer,
Ahornstr. 8,
8969 Dietmannsried

**!!! ORIGINALE FÜR ATARI-ST ZUM HALBEN PREIS!!!** Atax 21,90, Outran 29,90, Terrorpods 34,50, Action Service 29,90, Sidewalk 29,50, Gauntlet II 32,90, Datamat 49,50, Deep Space 19,50, Twist, Profi-Painter (F) 39,00, ... ca. 200 Programme vorhanden! Kostenlose Liste anfordern, Ruf: 04191/4320

*** ! * ! * Für IBM - PC * ! * ! *** Lernprogramm für Neulinge und Anfänger + Simulation eines perfekten Spielautomaten + Anti-Virus Tester. 20 DM an M. Opitz, Hustert 1, 5962 Drolshagen, Tel. 02763/6254

**Die heißesten Pornoshows** auf dem Amiga und Atari ST auf 5 Markendisketten für nur 30 DM. Bitte geben Sie Ihr Alter (mind. 18 J.) an und die Disketten werden innerhalb von 1 Woche diskret zugesandt. Zuschriften an: H. Panzer, Postfach 5 68 62, 4600 Dortmund 1

**Interessante Anwenderprogr.** und Adv. unter 10,- DM für C-64 und C-16. Infos gegen Rückporto bei: Niels Gründel, Dohlenfeld 28, 4330 Mülheim/Ruhr 1. PS: C-16 m. Zub. 120,- DM.

**Verkaufe für Atari ST:** Leisure Suit Larry II, Space Quest II, Run the Gauntlet, Voyager, Forgotten Worlds, Tiger Road, Giana Sisters, Circus Attractions a 40 DM. Tel. 08271/6796 Klaus Vill

**Verkaufe Turboprint II für 50,- DM.** Suche DEVPAC 2.0 und Tauschpartner für Amiga 500 (bin Anfänger). Holger Weilke, Kiefernweg 37, 4512 Wallenhorst. Tel. 05407/9143 (ab 19 Uhr)

**C-64 * C-64 * C-64 *** Affentittenturbogeile Las Vegas Domino-Simulation. Setzen Sie Ihre Steine und schlagen Sie Ihren Computergegner. Plus kleines Gratisprogramm 12 DM. Per Vorkasse. Marc O. Pallmeier, Dohnenstieg 2, 1000 Berlin 33

**Habe immer neuste Soft für den C-64.** Nur Disk. Liste anfordern! Schreib an: A. Sebastiani, Balthasar-Neumann-Platz 1, 5040 Brühl. Tel. 02232/13216

**HANDBALLCOACH** (Original) Meisterschaft und Pokal verkaufe ich für den C-64 (D) 18 DM. Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

**Date 1.6.89:** Running Man, Littis Hotshot, Pow, Crazy Cars 2 ... Contact me for swapping or buying on C-64. Lazer Steinfeldstr. 26/46, A-3100 St. Pölten or call 0043/2742/646905 (Thomas)

**AMIGA * AMIGA * AMIGA *** Die allerneusten und besten Spiele und Anwender erhält man bei: Wolfgang Richter, Föhrenweg 20, 5060 Berg. Gladbach 1. 1,- DM Rückporto bitte!!!

**AMIGA *** AMIGA!!!** Die wirklich neusten Prgs. und alle guten älteren Prgs. vorhanden. Schnell, zuverlässig, fair. Liste gegen 1,- DM Briefmarke bei: Wolfgang Richter, Föhrenweg 20, 5060 Berg.-Gladbach 1

**AMIGA * AMIGA * AMIGA ***** Verkaufe neuste Soft!! Superpreise!!! Auch Tausch!!! Schreibt an: TNU, Spessartstr. 4, 6087 Büttelborn 1!!
Song collection Nr. 2 ist fertig!
15,- DM. Bye!

**Verkaufe neueste Originale!** (auch Backups!!) auf C-64! TSK-Crew!, Also swapping + selling .. H. Waggenig, Ackerg. 3, A-9560 Feldkirchen-Austria ...
Tel. (+43) 4276/4419!
Amiga, too!

**Atari ST * Atari ST * Atari ST *** Wegen Systemwechsel neuste Spiele - Atari ST-Soft abzugeben (neuste & originellste Spiele für Atari ST ***** Tel. 030/8122121

**Spottbillig!!** 21 Input-64 Kassetten + 4 Original-Spiele (K): 39,- DM/ 53 Happy-Computer (84 - 88): 59 DM/ 46 PM-Com-Hefte: 46 DM/ 42 Com.-hefte (84 - 86): 19 DM/ zugreifen!!! Jörg: 02375/4646

**Wir haben die Software,** die Ihr braucht! Thorax (only Amiga), B.P. 82, 6401 Echternach, Luxembourg

**ACHTUNG!!!** Für alle, die uns in ASM/89 geschrieben haben: Leider ist der Post ein Fehler unterlaufen. Deshalb ging Eure Post wieder zurück!!! Jetzt könnt Ihr uns wieder schreiben: The Bitstars - P.O.Box 100639 - 6940 Weinheim!!! Send or die ...

**Suchen die kostengünstige dt. Adventure,** Handelsspiele, Denuspiele, Actiongames oder Utilities für C-64, Amiga oder IBM 3. Fordern Sie den Katalog an: FSW, Friedr.-Ebert-Str. 28, 4060 Viersen 12

**Jede Menge C-64 stuff.** Wie: Hard "N" Heavy, Real Ghostb., Mayday Squad, Tom + Jerry ... Info bekommt Ihr gegen 1,- DM Porto bei: Käss, Hummelstr. 7, 7987 Weingarten (Stand von Mai)

**Biete: Geos 2 +** Geofile + Geocall + Geopublish + Deskpack + Funtpack + Workshop nur alles zus. für 400 DM. Alles Originale! Ruft an: 07461/75809 Dietmar Helloes, to all warriers members

**Verkaufe wegen Systemwechsel** C-64-Software: Disk = 7,-. Liste gegen 2,- DM Rückporto bei M. Ehrhardt, Hinter Hahn 38, 6259 Brechen 1 anfordern!

**Ich biete neue und ältere Software** für den C-64. Alles superbillig. Interessenten schreiben an: Timo Heller, Alsenstr. 28, 4700 Hamm 1! Liste kostet nur 1,- DM!!!

**Verkaufe neue Games,** wie z. B. R-Type, Populous, Bio Callenge, Blood Money, ... Schickt Disc(s) und 5 DM für jedes Supergame. Fordert noch heute Liste an. Call: 02630/3037 ab 14 Uhr.

**Verkaufe für Amiga:** Tom & Jerry, Mickey Mouse, Blood Money, Baal Bio Challenge, Cosmic Pirate, Forgotten Worlds, Keb Strom, Roadblaster, Battlehawk u.v.m. für 40,- DM. Tel. 08271/6796 Klaus

**For the best Intro-Demo-Lettermaker-Collection** send 15,- DM and 10 Disks to: BTS, P.O.Box 100639 - 6940 Weinheim!!! P.S. Bitte gebt an, welche Collection Ihr haben wollt. Zur Zeit vorhanden: Part 1, Part 2, Part 3!!!

**Verkaufe wegen Systemwechsel** meine 64er Disks. Liste gegen 3 DM in Briefmarken. Ich sende dafür 1 Disk mit Disksorter zurück. Wendel, Kirchweg 5, 3401 Landolfshausen

**SEGA Konsole und etliche Spielkassetten** zu verkaufen. Tel:0431/641670 Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Ebenfalls Lightphaser und 3-D-Brille zu verkaufen.

**Verkaufe für ST** Afterburner (40 DM) Super Sprint, Clever & Smart je 30 DM. Suche Populous, IK+, Fugger. Tel.: 09434/1769 (Bernhard). Nur zwischen 2 und 3 Uhr

**Football Manager 2** Exp. Kit, Summer Olympiad und Virus für je 35 DM zu verkaufen. Alle 3 zusammen für 80 DM, evtl. Tausch. Tel.: 05191/12923 (Maik).

**Sell Original-Games** for Atari St!! Looking for Dungeon-Master Editor and Chaos strikes back!! Call for Info: 06421/35499 (Hanno). have: Pawn usw.

**Biete super PD-Soft an:** Disk ab 3 DM/ z Zt. ca. 80 Disketten/Liste & Bestellungen bei: Tommy Heinig/ Hofbuchetstr.4/ Hotline: 08151/3489 (17.00 - 18.00 Uhr)

*****Public Domain Software***** Soft für C64/128 und IBM /Kompatible Anwendungen, Spiele, Intromaker usw. Liste:
Wolfgang Beier, Barbarossastr. 98,
4780 Lippstadt, Tel.: 02941/63650

**C64:** Die komplexe Börsensimulation Silver Pigs. Mit Bank, Detektiv, Reisen, Immobilien und für bis zu 8 Spieler.
Für 10 DM Bestellen:
T + T Soft,
Blumenßergerstr. 83,
4050 M'Gladbach.

**Absoluter Wahnsinn** *Verkaufe Org. Pikturelinker Delta-3Ct" The Smasher" ein Messagewriter mit 10 Musiken, , Texteditor usw. Je 10 DM Florian Schackert:
Tel.: 06164/4503.

**C64** Schickt 5 Disks + 5 DM an mich. Ich knalle sie voll mit alten und neuen Games! Sascha Lühring, Wiesenredder 5, 2000 Hamburg 73.

*********Wahnsinn ********* Schneider CPC-Original-Software bereits ab 3 DM!!! Liste gratis von: Dieter Köhler, Brandstätterstr. 26, 8501 Cadolzburg

**Brandheiße PD-Soft** für C64 zu Spitzenpreisen! Introm., Demon., Digis, Tools etc.! Info = 5 DM, PD = 20 DM!! keine Listen!! Vorrauskasse!! C. Siebert, Seidelbastweg 11, 7920 Heidenheim. 100%

******* PHARAO COMPUTING TROOP ***** Wir bieten die neusete Amiga Software (100% VIRUSFREI). Top Qualität, schneller Versand, Super Service ! TEL.: 071/635167 (SCHWEIZ).

**Amiga Soft** Na Leute seid Ihr geil auf brandneue Soft, dann krallt sie Euch bei uns! Zu Spott-Preisen! PCT, Romanshorn/ Schweiz, Tel.: 071/635167 (Patric)

**Verkaufe PD-Soft für C64** Spiele, Intromaker, DFÜ, Utilities, Info gegen 1600 DM in Briefmarken, Postfach 1203, 5142 Hückelhoven, Kennwort: Liste.

**Flexdatei** Datenverarbeitung für C64 universell für Adressen, Bücher usw. Nur 10 DM bei FSW Alt-Breyell-Weg 16, 4060 Viersen 11, Kostenkostenlose Liste anfordern.

**Biete die neuste Software** für Amiga. Write to: B. P. 82,6401 Echternach, Luxemburg! There can be only one.

**I code your personal Intro** High Quality-Intro: 50 ,-**** Normal and cool Intro: 30,- **C64** Lame but short Intro: 15,- **** If you need an Editor: plus 10,-. Remember no illegal wares here!!!! Call 09105/468 ask for Alex.....

**die 1600 Superpokes** für nur 10 DM (C64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen.
10 DM an Chris Lindhof,
Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.




******* AMIGA ***** AMIGA ******* Wer tauscht Software? Habe neue Games! Sendet Liste an: Matthias Müller, Finkenweg 21, Tel.: 07328/5131, 7923 Königsbronn

**ST: Suche Tauschpartner.** Date: 26.05.89 *** Action Fighter + B. Hill, Op. Hornuz, Kick Off, Running man und manches mehr.
Call: 06142/52988,
West-Germany.

**Suche Tauschpartner für C-64 PD-Soft.** Habe über 200 Disks voll mit PD-Soft. Schreibt an: Stefan Dreier, Bauernstr. 4, 8943 Babenhausen (Rückporto nicht vergessen! 1,- DM) Write fast!!!

**C-64! Disk!** Habe neueste Soft z. B. Barbarian 2, Jedi-Ritter, Rocket Ranger, Katakis usw. Call: 09131/22429 (17 - 22 Uhr) verlangt Jürgen Wachter, Universitätsstr. 7, 8520 Erlangen

***** Malibu ***** To swap really good stuff call me! Please no loosers!!! O. K. (only Discs for C-64) Call: 064731068 --- Malibu *** The Group with style

**Suche Tauschpartner für Amiga 500!** Sendet Listen u. Disks an Jans Reckmeyer, Grenzweg 11, 4830 Gütersloh. 101% zuverlässig. Auch Anfänger.

**Kaufe/Tausche/Verkaufe** neuste Amiga 500/C-64 Soft. C-64 1 Disk 1,50 DM. Amiga 1 Disk 2,50 DM. Send to GYS, Postfach 11 07, 6406 Hosenfeld

**Anfänger sucht Tauschpartner** für Amiga & C-64 Public Domain. Norbert Wölting, Mittelweg 10, 4791 Lichtenau-EBB.

**Suche zuverl. Tauschpartner** für Amiga. Schickt Lists oder Disks zu Stefan Tsoumanis, Spiekeroogstr. 14, 2940 W'haven. Suche auch Viren, zahle 2,- DM pro Stück und übernehme Porto für Viren. Immer neuster Stoff 1000% Antwort!

**ST-Einsteiger sucht Tauschpartner!** Auch Anwender! Habe u. a. Kaiser, ... Schreibt an Nicolas Waldheim, Breitenfeld 33 in 5880 Lüdenscheid

**Hi Freaks!!!** The DMC is searching for new members and contacts. Write to: DMC, Postfach 41, 6129 Lützelbach. No loosers *** C-64

**Suche Amiga Tauschpartner!** Schreibt an: Christoph van Limbeek, Lattruper Weg 12, 4460 Nordhorn

**C-64 Club sucht Tauschpartner.** Wir haben Topgames. Tel. 07482/7112 (Oci).

**!C-64 Disk! Suche Tauschpartner!** Habe neue Software, z. B. Robocop, R-Type, Circus-Games u. a. Daniel Zapatka, Mülheimer Str. 107, 4100 Duisburg 1!!! Spieleliste!!!

**Wer tauscht mit mir ST Games?** Habe ca. 60 Spiele. Michael Milvich, Söternstr. 33, 7522 Philippsburg. Tel. 07256/5068

***** Tausche u. verkaufe neuste C-64 und Amiga-Soft.** Call me now 02102/845779 Dirk

**Suche zuverl. Tauschpartner für C-64/Disk.** Tausche alte und neue Games. Schickt Eure Listen und Disks an Jochen Wunder, Am Graben 5, 6840 Lampertheim. 200% Antwort.

***** I search reliable Swappartner on C-64.** Write to: Math of Tass, Lamprechtstr. 17, 4780 Schärding in Austria

**Tausche Topgames** Amiga/C-64/Atari!!! Nur das allerneueste, tausche gegen ältere Games. Bitte etwas mitschicken, bitte unbedingt Liste! An: K. Hartung, Postfach 12 51, 3406 Bovenden 1. Es lohnt sich für jeden!

**Achtung! Wer tauscht seinen Amiga** gegen meinen C-64 mit Floppy und massig Zubehör? Call fast: Tel. 0721/694581 - Thomas

**Tausche, verkaufe Intro-Demo-Letter-Maker!** Send 10 Disks + 20 DM to: Markus Kuhn, Lerchenweg 4, 8901 Welden. P.S. Only PD-Soft! For Infos call: 08293/1833!!!

**This is Top Gun!!!** Hey Guys, wollt Ihr nicht den neusten stuff mit den berühmten Fliegern tauschen? Wenn ja, schreibt an: Postfach 4, 2394 Satrup. 100% back

**Kaufe/Tausche/Verkaufe Amiga 500 Soft!** 1 Disk 2,50 DM (neuste Soft). G.Y.S., Postfach 11 07, 6406 Hosenfeld. P.S. Auch C-64

**Anfänger sucht Tauschpartner für Amiga & C-64 PD.** Schreibt einfach an: Norbert Wölting, Mittelweg 10, 4791 Lichtenau-EBB.

**Suche Tauschpartner für ST!** Habe und suche Topgames. Tausche mit jedem. Stefan Hoba, Lembergstr. 9, 7407 Rottenburg 2 oder 07457/1886

***** O R I G I N A L E ***** Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga und C-64 (u. a. Tape). Alle Briefe werden beantwortet. Schreibt an: C. Stegmeier, 8901 Meitingen, Schloßstr. 3

**Hey There!** Wanna zwap the hottezt C-64 and Amiga stuff? Then zend your newz to: D, Postfach 3 56 20, 4700 Hamm 1. The Disx will be 100% hotter back! I'll hope ya' can read it ...

**Suche Tauschpartner für Amiga!!!** Listen an: Thorsten Gins, Postfach 12, 6559 Odernheim

**Suche zuverl. Tauschpartner (C-64/D).** Habe neue und alte Games! R. Ranger usw. Listen oder Disks an: Ramon Aldag, Neue Schulstr. 4, 2732 Hamersen, 101% Antwort!!

**Hot adress for swapping the newest C-64 stuff:** ALF, Postfach 7 38 07, D-5064 Rösrath 1!! No letters, just disks! 100% answer!! No lamers!!

**Tausche und verkaufe Top-Games!!!** z. B. Hostages, Op. Wolf, Last Duell (Harald 0631/66019) Ruf an: Donnerstags 20 - 21 Uhr C-64!

**Suche Tauschpartner für C-64!** Habe Topgames! Suche Bards Tale 1 - 3, Ultima 1 - 4, Cybernoid, Test Drive 2. Schickt Disks und Listen an: S. G. Wolf, Köbelstr. 6, 6504 Oppenheim

**Tausche SEGA-Master-System** gegen Amiga 500 mit Games und Maus. Übrigens: Beim Master System sind 15 Spiele und 3 Joysticks dabei. Phone: 069/762743 fragt nach Andy.

**Tausche allerneuste Software.** Z. B. Last Ninja 2, Armalyte, u.s.w. Bitte ruft an! Tel. 02742/4825. Wenn möglich im Umkreis Altenkirchen. Nur C-64!!!

***** Amstrad Disc *** Amstrad ***** Ich suche Tauschpartner. Ich habe etwa 500 - 600 Games. 100% Antwort. Michel Roserens, Florastr. 18, 2502 Biel, Schweiz!!! Ich warte!! Schickt

**Tausche und verkaufe PD-Soft AMIGA** Schnell und zuverlässig. Sven Jansen, Stooter Str. 5, 4330 Mülheim

**Atari ST *** Atari ST ***** Habe, suche, tausche ST-Software (auch Anfänger), 100% Rückantwort! Thomas Michels, Auf der Powei 10, 6640 Merzig

**Tausche und verkaufe** neueste ST-Software! Habe Top-Sachen! St. Wagner, Postbox 56, A-6027 Innsbruck

**tausche neueste Software!!!** Always hot stuff. Call: Christian 06206/53129

**Tausche Neueste Games** Call: 06206/4954 (Sven) Nur C-64 Disk! (Auch Anfänger)

**Suche Tauschpartner für C-64** Only Disk! Call: 0421/6099037 (Markus) von 15 - 20 Uhr! Habe Test Drive II, Dark Fusion usw...

**Hallo C-64 Freaks!** Suche und tausche neueste Soft (Disk). Habe P. Hockey, D. Dragon usw. Call: 02261/62236 oder schickt Listen an: Ralph Weinheimer, Weststr. 33, 5270 Gummersbach

******* Amiga *******
Call: 02389/1256 von 17 - 22 Uhr! No Lamers!

**Suche Tauschpartner für C64 Disk!!!** Habe Top Games. Schreibt an: Holger Naschert, Thiemanskamp 1, 4416 Everswinkel. Please no Lamers!!!

**Tausche neue Software.** Auch Demo- Intro- und Lettermaker. Nur C64 (Disk). Ruft an: Thomas: 02429/7076 ab 15 Uhr, Markus: 02429/7667 ab 15 Uhr

**- HOT - Amiga 500 - HOT -**
Suche Tauschpartner: 04749/1452





**Amiga *** Amiga *** Amiga** Kaufe und tausche Amiga Software. Habe Pirates und auch andere Programme. Call: 07223/3987! Suche Speichererweiterung

**ST ST is the best -** fuck the rest!!! If you like to swap the newest soft. Call: 05844/1260 and have a talk!! No loosers please!! ST-Soft ** St-Soft ** ST-Soft **

**On Amiga 500 a big step ahead!!!** Not older than 12 days!!! Send disk to: H. Claussen, 2448 Sahresdorf 19!! I send the disks evertime back OK? Please send no shitletters!

**Ich suche Amigademos** zahlreiches Tauschmaterial vorhanden. Suche noch Mitglieder (Programmierer) zwecks Gründung einer Gruppe. O. Koch, Rispenweg 20, 2900 Oldenburg ** Amiga **

**Suche Tauschpartner (C-64).** Es lohnt sich! Wir tauschen mit jedem! Write to: S. Diemer, Immenser Landstr. 6, 3167 Burgdorf.

**For swapping or buying hot stuff** Contact: APC, Postfach 51, D-6467 Hasselroth 1. System: Amiga! Liste anfordern. Please make fast!

**The 1st PD-Crew is looking** for nice PD's on C-64!!! How about RAP, too??? Write to the Chip Warriors (TCW): Alex Cito, Grossingersheimer Weg 5, 7149 Freiburg *** Only Public-Domain!

**Suche Tauschpartner in Österreich oder Schweiz!** Write to: Willie Knight, Treutlinger Str. 16, 7104 Obersulm, Eschenau. Spiele nur für Amiga T.A.C.

**Wir suchen nette zuverlässige Tauschpartner** für den C-64 (Disk). Ruft uns an: Tel. 08331/2518 (Dieter) ab 18 Uhr!

*** TST * The best in West!!** for cool and hot swapping on Amiga, ST and C-64. Write to: Markus Häveling, Lüntzelstr. 1, 3200 Hildesheim. No loosers!!

**Tausche C-64 Spiele und Anwender-Prg.** Suche z. B. C.O.P. Shocker. Listen und Disks an: Alwin Krey, Folstenhausen 11, 2943 Stedesdorf

**Habe und suche neue Software für den Amiga!** Only new stuff! Call: 06428/8319 (Kai verlangen). Grafiken für Intro's und Demos können wir auch zeichnen.

**Suche zuverl. Tauschpartner** für neue Amiga/C-64 Games! Ruf doch mal an: 02941/13414 ab 15 - 20 Uhr oder schreib an: Thorsten/A.C.S., Postfach 16 42, 4780 Lippstadt

**** ST * Suche Tauschpartner * ST **** Tausche Spiele und Anwender, Farb + Monchr. In + Ausland. 100%ige Antwort! Habe 1040 ST f. Liste an: G. Etrore, Buchsweg 8, CH-3052 Zollikofen - see you!

# Termine:

Die nächste Ausgabe erscheint am 29.09.1989

Anzeigenschluß für die Ausgabe 11/89 ist am 18.09.1989

*** Amiga * Suche zuverlässige Tauschpartner!** Schickt Listen oder Disks an: Jörg Schülkens, Fokkestr. 10, 4450 Lingen 1. Bin auch an persönlichen Kontakten interessiert. Tel. 0591/1327

**STOP!** SEGA! Suche Tauschpartner für SEGA Module. Tel. 0711/532711 Michael Meissner, Walchenseestr. 35, 7000 Stuttgart 50. STOP! SEGA! STOP! SEGA! STOP!

**CPC * CPC * CPC * C-64 * C-128 *** Call me for real hot stuff (stefan) 06464/7326!!! CPC forever!!!

**Tauschen C-64 Games auf Disk.** Haben gute Games. Ruft an bei Dari (02845/33185) oder schickt Listen an Dahian Dusza, Erkelenzer Str. 42, 4150 Krefeld (auch Anfänger)!!!

**Suche Tauschpartner (C-64/Disk)** Habe: R-Type, Purple Heart, M.P. Soccer, I. Karate + Zak Mc Kracken etc... Liste an: Marcus Stimper, Tempelhof 5, 4300 Essen 13

**The Vice Team hot stuff!** The Vice Team 100% Antw. The Vice Team C-64. The Vice Team (C) by Dan & Dan, Badhausstr. 34, CH-2503 Biel, Swiss

**- Atari ST - Atari ST -** Suche Tauschpartner für ST. Habe Top Games und bin auf Suche nach neuster Soft. Call: 040/487223 *** Atari ST ***

**ECS tauscht oder verkauft Topgames,** z. B. Dr. Ninja, Robocop, Batman. Fordert Liste von: ECS, Postfach 1155, 3254 Emmerthal 1. Nur auf C-64. Mit Rückporto. ACE auf Amiga sucht Tauschpartner. Hat Super Hang on! Schreibt an: ACE, Postfach 11 55, 3254 Emmerthal 1

**Suche zuverl. Tauschpartner** für C-64/Disk. Games: z. B. Micropros., Last Ninja II. Tel. 06826/7669 - Marco, Karlstr. 18, 6652 Bexbach

**Suche, tausche, kaufe** jede Art von Freeware- und PD-Programme. (C-64) Tausche mit jedem. Schick Deine Liste an: Chr. Rüther, Postfach 10 33 16, 4600 Dortmund 01

**Tausche Videofilme (VHS)** gegen C-64 + Amiga-Games. Listen an "The Tall Man", Postfach 12, 3153 Lahstedt 1. Ich suche auch Kontakt zu Horror-Film-Freaks! Bes. aus dem Ausland! TCM

**Tauschen neuste Soft!** Haben: R-Type, Menace, D. Dragon, UGH-Lympics, War in M. Earth, u. a. Listen und Disks an: Christian Simon, Arndtstr. 12, 6834 Ketsch. Suchen: Hostages, Crazy Car

***** Violent Force ***** Yo, we are looking for some cool swappartner! Only hottest stuff! Tel. 01472/1379 Coding - 6/89 Comp. Flohmarkt/176 Sea you at our Party

**C-64!!!** Tausche Software für C-64. Habe immer neuste Software wie Butcher Hill, Zak Mc Kracken, Summer Edition, Roger Rabbit, Hostages. Call: 06341/31942

***** C-64 *** Suche Tauschpartner!** Habe: Neueste Software z. B. Fish, Salamander, Capt. Stark und anderes. Call: 040/278210

**Project X is searching** for cool guys for swapping. Call 06162/71374. Only hot stuff on C-64. Better in the afternoon 18 - 21 h.

**Wanted: Tauschpartner/innen für ST!** Suche Rollenspiele (Questrin 2, ...) Boris Läderach, K'sackerstr. 46, 3063 Ittingen, Schweiz. PS: Keine Anrufe!!!

***** Axxis-Crew ***** is searching for hot contacts on Amiga and C-64!!! Always latest stuff! No fucking lamers! Send your disks to: AXC, Schlesierstr. 9, 8406 Sünching. Bey guy!!!

**Tausche Software für C-64.** Habe Robocop, Roger Rabbit usw. Schreibt an: Matthias Broß, Johannes-Goßner-Straße 7, 6503 Mainz-Kastel

**C-64!!** Tausche Originale von Microprose Soccer und War Game Construction Set gegen Fugger und Legend of Blacksilver! Suche Multiplan (auch Ankauf!)! Tel.: 05161/8184 zwischen 16 - 18h

**SOL wanna swap newest stuff on C-64 (only Disk!)** Stuff not older than 14 days! Write fast with some new cool stuff to: Jens Leiers, Im Hagenfeld 93, 4400 Münster, BRD!

**IBM * IBM * IBM * * *** Suche Tauschpartner für Computer-Spiele (besonders Adventure). Habe Grafikkarte EGA. Habe KQ4 Larr2 (gelöst), Falcon usw. Suche PQ2.
P. Stockmann,
Kochsgut 8,
5060 Berg.-Gladbach 1, Refrath

**Hi Boys!!!** I swap the hottest stuff. I've got the Deep (Stand: 18.03.89 etc. Wanna swap then call: 02271/55335 from 19 to 21 at the weekend 19 - 22h fast! Hot! Looser must buy - Bye Bye!!!

**Suche Tauschpartner für Demos und PD-Soft** (keine Raubkopien). habe: 1500 Demos für C-64. Info, Tel.: 0921/45428 Mo - Fr ab 18 Uhr.

***** ST-Soft *** ST-Soft *** ST-Soft** Suchen Tauschen Spreaden alte und neue Soft. Ruft uns an: Tel. 09194/9372 (Bertram) 18 - 22 Uhr. Suchen auch cooles Member für unsere Crew (NMI)

*** Switzerland *** Ya wanna swap (Topgroups only) or buy (also L.) the very hottest on 64? Don't send lists! 100% A.! Disks or letters to:
MSS, Postfach 59,
CH-8813 Horgen 3,
Waldegg

**Suchen Tauschpartner auf dem Amiga!** Write to: APC, Postfach 51, D-6467 Hasselroth 1. No lamers!

**Future Force 4004 * * *** We are looking for new Tauschpartner. We have: F-18, Crazy Cars 2, Hostages, Iron Lord, Ingrids Back, Operation Neptune, TKO, Steel Thunder, Grand Prix Circuit, Wec Le Mans, R-Type usw. C-64 C-64. Tel. 07452/2907 (Volker) Std. April 89

**Suche und habe die neuste Software** für Amiga, Atari ST und C-64! Call: 06421/43200. Zeichne auch Grafiken für Intro's und Demos ** CCCP-Grafix **

**Swap OR ...!** Tausche neue AMIGA-Soft! Suche: L. of Faerghail, Blood Money. René Läderach, K'sacker Str. 46, CH-3060 Ittigen. PS: Bei Anruf ... MORD!!!

**AMIGA, habe und suche immer das Neueste.** Tausche, verkaufe und kaufe. Auch auf C-64. Hast Du Interesse, dann ruf 02351/27249 und frag nach Menad.
Anruf erst ab 17h!
Bin zuverlässig!

**Hottest and newest stuff in Europe!** Call our hotline 02722/3557 only C-64. Cool members too!

**Hallo, CPC-User!!!** (CPC is it!!!) Tausche Software (nur 3" Disks). Habe z. B. Savage, u. a. Schickt Eure Listen an: C. Bauer, Ringstr. 12, 6756 Otterbach

**C-64/Amiga swap!** Call: 02107/8157 (Tobias) for new stuff! Also searching for hot C-64 Originals and cool coder/composer/swapper/supplier!

**Wer tauscht???** Habe neue und alte Disk. Tausche auch mit Anfängern aber hauptsächlich neue Disk. Schreibt, ruft an oder schickt Disk an: Bülent Savas, Uhlandstr. 13, 7712 Blumberg 1, Tel.: 077021628

**We're searching for cool stuff on Amiga, C-64, ST;** Only swapping!!! Beginners also wanted - send Letters or Disks, Intros, Listings to AMIGA ART MACHING, Postfach 11 21, 8944 Grönenbach

**C-64 and Amiga Soft!!!** We swap only news!! Write to: Wild Boys, Postfach, A-4072 Alkoven -- We are selling, too! Send Disks soon! 100% back!

**!!! Amiga!!!** Suche zuverlässigen Tauschpartner (auch Anfänger). Schickt Eure Listen/Disks an Dirk, Postfach 10 03 28, 3250 Hameln 1

**Suche Tauschpartner für den C-64.** Habe neue und alte Software. Rufe an bei Lars Rosenberg, Tel. 05303/2329

**C-64: Tausche und verkaufe Spiele** + Anleitungen (D + K). Habe auch Originale. Tel.: 0228/666716/Till, bis 21h. Habe z.B. G. L. Hot Shot/Last Duel/Raffles/The Deep/C.O.P. Shocker S.S.

**Become a member of us!** Coder + Swapper + Grafix wanted! Dial 030/3656430! Ask for Karsten! Not for swapping illegal stuff!

**Wanna get in touch with a real swapper.** Then you cool dudes out there send a Disk or two with cool stuff. 100% Disk return. Only cool Freaks. Groups may contact. Games Mainly. Ari Rasanen, Sailatie 21, 01280 Vantaa, Finland

Nürnberger Public Domain Studio
Humboldtstr. 141 im CCC 8500 Nürnberg 40
Telefon:0911-45 77 54 Fax:0911-446 72 79

## Preiswerte *Restposten* für Ihren AMIGA

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Strip Poker 2 | 25.90 | Ult. Sound Tracker | 69.90 | Roger Rabbit | 55.90 |
| Shooting Star | 25.90 | Modula 2 | 139.90 | Deja Vu | 59.90 |
| Gnome Ranger | 39.90 | Crazy Cars 2 | 59.90 | Deep Space | 69.90 |
| Empire strikes back | 49.90 | Amiga Poker | 35.90 | Space Quest 2 | 59.90 |
| Technocop | 49.90 | Personal Nightmare | 69.90 | Police Quest | 59.90 |
| Alien Syndrome | 49.90 | Leisure Suit Larry | 49.90 | Hollywood Poker | 25.90 |
| Summer Olymp.88 | 39.90 | Legend of the Sword | 49.90 | Speed Ball | 69.90 |
| Brainstorm | 25.90 | Zak Mc Kracken dt. | 55.90 | Drum Studio | 25.90 |
| Kwasimodo | 25.90 | Tom und Jerry | 59.90 | Tanglewood | 49.90 |
| Rocky | 25.90 | Bio Challenge | 49.90 | Amiga Tools Vers. 1.2 | 39.90 |
| Skyfox 2 | 59.90 | Wintergames | 49.90 | Ports of Call | 69.90 |
| Pink Panther | 39.90 | Super Huey | 49.90 | OGRE | 59.90 |
| Interceptor | 59.90 | Roadwars | 49.90 | Captain Blood | 55.90 |
| Barbarian (Psyg.) | 49.90 | Dark Castle | 29.90 | World Games | 59.90 |
| Archon Collection | 29.90 | Menace | 49.90 | Mindfighter | 29.90 |
| Minigolf Plus | 49.90 | Sargon 3 Chess | 49.90 | Mindbreaker | 25.90 |
| Feud dt. | 25.90 | Terramex | 49.90 | Hunt f. Red October | 49.90 |
| Diablo | 39.90 | Hacker | 59.90 | Katakis | 39.90 |
| Othello | 25.90 | Romantic Encounters | 29.90 | American Icehockey | 59.90 |
| Ball Raider | 39.90 | Fish | 59.90 | Pacmania | 49.90 |
| Blasteroids | 59.90 | Hardball | 59.90 | Space Fight | 25.90 |
| Operation Neptune | 59.90 | In 80 Tagen u.d.Welt | 39.90 | Tolteka | 25.90 |
| Maniax | 19.90 | Magic Seven | 49.90 | Mayday Squad | 49.90 |
| Ultima 4 | 49.90 | Colossus Chess 10.0 | 69.90 | Night Dawn | 69.90 |
| Purple Saturnday | 59.90 | Pioneer Plague | 59.90 | Gizmoz | 109.90 |
| Wanted | 49.90 | The Krystal | 69.90 | Spellbreaker | 69.90 |
| The Jungle Book dt. | 59.90 | Bomb Jack | 49.90 | Wishbringer | 69.90 |
| Swooper | 39.90 | Portal | 69.90 | Enchanter | 69.90 |
| Thexder | 49.90 | Bombuzal | 59.90 | Mind Forever | 79.90 |
| Uninvited | 69.90 | Quadralien | 45.90 | African Raiders | 49.90 |
| Emmanuelle dt. | 49.90 | Starglider 2 | 59.90 | Skyblaster | 25.90 |
| Down at the Trolls | 45.90 | Bard's Tale 1 | 39.90 | Spider Tronic | 39.90 |
| International Soccer | 49.90 | Outrun | 49.90 | Motor Massacre | 49.90 |
| Driller | 49.90 | Ultima 3 | 49.90 | Custodian | 49.90 |
| Space Quest | 29.90 | Lancelot | 39.90 | Indoor Sports 1 | 59.90 |
| Strike Force Harrier | 69.90 | Thunderblade | 55.90 | Starways | 39.90 |
| Trivial Pursuit 2 dt. | 49.90 | R-Type | 49.90 | Rocket Ranger | 69.90 |
| Hybris | 49.90 | Plutos | 29.90 | King's Quest 2 | 29.90 |
| Afterburner | 59.90 | Sub Battle Simulation | 59.90 | Insanity Fight | 55.90 |
| Gauntlet 2 | 59.90 | Space Harrier | 49.90 | Superback | 139.90 |

## Public Domain Katalog Disketten:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| MS-DOS | 5.25" | DM | 12.00 | 3.5" | DM | 15.00 |
| AMIGA | 5.25" | DM | 3.00 | 3.5" | DM | 5.00 |
| ATARI ST | 5.25" | DM | 3.00 | 3.5" | DM | 5.00 |

Gratis Info für C-64-AMIGA-ATARI ST u. PC anfordern

# DONAU-SOFT

**24 h-Schnellversand**

**Ihr Amiga-PD-Partner mit ca. 2900 PD-Disk im Archiv**

**● ab 2,70 DM ●**

**Alle gängigen Serien sind lieferbar**

| | |
|---|---|
| Einzeldisk | 4,50 DM |
| ab 10 Disk | 4,— DM |
| ab 50 Disk | 3,50 DM |
| ab 100 Disk | 3,30 DM |
| ab 200 Disk | 3,— DM |
| bei Serienabnahme: | ab 2,70 DM |

Preise incl. 3,5" DD-Disks
**— Mit Qualitätsgarantie —**
Wir kopieren nur mit doppeltem Verify.
Alle Disks sind:
— 100 % Virus- und Error frei
— etikettiert.

**Leerdisketten 3,5" 2 DD**

| | |
|---|---|
| NoName 100 % | ab 2,20 DM |
| Markendisk | ab 2,50 DM |

3 ausführliche Katalogdisketten mit Kurzbeschreibung aller Programme gegen 10,— DM (V-Scheck/Briefmarken) anfordern!
**gratis zu unseren Katalogen: Viruskiller, CLJ-Wizard + Turbo Backup**

Nicht nur für Einsteiger:
**Das große Amiga-PD-Handbuch**

| | |
|---|---|
| Band I, II, III | je 49,— DM |
| Kombi: I + II + III | 139,— DM |
| 10 (11) Disks zu I, II, III | je 55,— DM |
| alle 31 Disks | 135,— DM |
| Ein Band + Disks | 100,— DM |
| **alle 3 Bände + alle Disks + 3 Katalogdisketten** | **255,— DM** |

**Amiga Spielebuch 49,— DM**

**+ DM 5,— bei Vorkasse, + DM 8,— bei Nachnahme**
**Ausland: + DM 10,— (nur Vorkasse)**

# MAIK HAUER

Postfach 1401, 8858 Neuburg
Tel.: 08431/49798 (bis 22 Uhr)
Fax: 08431/49800
BTX: *Donau-Soft #

**For hot stuff on Amiga and Atari ST** write to: P.O.Box 12 52 66, D-2900 Oldenburg

**Suche Tauschpartner für neue und alte Soft!** (Kaufe auch). Schreibt an Andreas Lanfranco, Grüglingstr. 43, 6603 Sulzbach. Für C-64 Disk. Tausche mit jedem. Schickt Listen mit!

**Tausche und verk. AMIGA-SOFT!** Nur Schweiz. Robert Gasser, Rennweg 3, 8700 Küsnacht (CH), Tel. 01 911 05 05 (Robert)

***** RUN! ***** Hotline: 06783/7534 (Tl) C-64 Disk. The Real Number One! (RUN!)

**You search for hotest Wares on the Amiga** than write to: Postfach 24, 8531 Uehlfeld. Write fast. Only the newest. Only on Amiga. Please no beginners. Amiga-

**IBM XT!** Suche Tauschpartner (5 1/4"). Liste bitte an: C. Menne, Aatal 5, 3492 Brakel-Riesel (bitte kein PD) für evtl. Anruf Tel.: 05272/7218

**Wir programmieren Euch die tollsten Intros,** Demos (in Assembler) auf dem Amiga. Send a Disk for our Demos (Rückporto!). Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl. Tel. 02365/59829

**AMIGA + C-64 New Stuff!!!** Tausch + Verkauf! Schickt Euren neusten stuff oder schickt 10 Disks und 20 DM! 100% Antwort. Postfach 20 48, 4450 Lingen. Send fast, or stay lame.

**C-64 * CH * Schweiz * CH * C-64** Wir tauschen und verk. immer die aktuellste Top-Soft! (Spitzenpr.)! Call: CH/071/724092 or write:
MBB, Huebstr. 5, CH-9443 Widnau

**Hi Guya!** We search for cool and fast swappartners. Dial our Hotline 082133593. Lamers and azzholes can only buy.
Only AMIGA!

**Ich tausche Games** für C-64/Disk. Schreibt an: Peter Skuteck, Gemsweg 1, 7913 Senden. Ihr bekommt 100% Antwort!!!

***** Adventures ***** Sucht Tauschpartner für Adventures und Anleitungen für: Fish, Jinxter und Corruption. Call: 05121/264101 (Oliver)!!!

**Hi Amiga Freaks!** Ich suche Adventures für meinen Amiga und tausche dagegen garantiert virenfreie Spiele und Programme! Information bei Sven Heidemann,
Birkenallee 1,
4170 Gelden

**Suche Tauschp. für C-64-Games!** Nur Tape! News und Oldies vorhanden! Suche auch Ubiks Music, Micro Rhythmus, Lord of the Rings, Hobbit. M. Biemann, Berger Str. 8, 4554 Kettenkamp. Tape!!!

**Suche zuverl. Tauschpartner!** (C-64) Habe: Crazy Cars 2, R. Ghostbuster, Neuromancer, Led Storm usw... Tausche Original Hawkeye gegen Orig. Seuck! Call: 0228/662117 (Holger) nur Disks!

**Suche Tauschpartner für den C-64.** Nur Disk. Habe gute Games. Schickt Listen an: Thomas Gubik, Friedrich-Ebert-Str. 9/16, 7032 Sindelfingen.
Antwort 100%.
Auch Anfänger erwünscht!

**Neueste C-64 Software!!!** Wenn Du unsere besten Spiele mit uns tauschen willst schreib an: Magic Soft, Postf. 22 63, 4840 Rheda-WD!
Magic Soft - The best on C-64!

**Habe und suche immer die neusten Games** auf'm C-64!!! Wenn Du Lust hast zu tauschen, dann call fast 08703/1409 (Martin)
* Be fast *

**Hi Crazy Dudes!** We swap only the cool and hot Warez! Call everytime * 04232/1849 * or write to: Post. 11 45, 2815 Langwedel. We search for a codey, too!!!

**Hy Guy'z!!!** Swap with cool Warez, call 04232/1642 (Axel) or write us: Postfach 11 45 - 2815 Langwedel. PS: Only C-64, Amiga and VHS-Tapes!?! We have: Test-Drive 2 and more!

*** Wanna swap hot C-64 stuff???** Disks or lists to: Dustin H., 2720 ROW, Postfach 13 04. Game selling to beginners, too!!

**Do you wanna swap or buy hot Amiga-Software,** then call 05732/71486. Please phone between 19 and 22 pm. *** No lame ones ***

**Hi Freaks!** Suche Tauschp. C-64/Disk. Habe Test Drive II, Last Ninja II, Summer Edition, Afterburner. Suche Hostages, Bards Tale III. Call: 07361/61358/Oli * call fast!!!

**Suche Tauschpartner für CPC Disk!** Schreibt an: André Kohlstette, Am Kollenbach 99, 4720 Beckum

**C-64 * Schweiz * C-64:** Wenn Ihr die neuste Soft habt und mit mir tauschen wollt, schreibt an: Thomas Ackermann, Wyden 9, 5242 Birr (Habe: Led S., Neuromancer, Circusg. Menace usw.)

**AMIGA:** Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es! Call fast! 04244/1239 (Tomas)

**C-64 * Hallo Leute * C-64** Wenn Du ein fairer Tauschpartner der neusten Software bist, dann schicke Liste oder Disk an: B. Knigge, Tegeler Weg 101, 1000 Berlin 10. Garantiert Antwort!

**AMIGA!** Suchen Tauschpartner!!! Call: 04961/3278 or 04961/2868
only 5 pm - 8 pm.

**Suche zuverl. Tauschpartner für C-64!** Habe: R-Type, Hostages, Technocop und viele mehr. Schickt Spiele u. Wunschliste an: Thorsten Haselsteiner, Dalheimerstr. 25, 6501 Dexheim (Disk)

*** SEGA *** Tausche Kenseiden (neu) gegen R-Type od. Azttek Adv. od. Double Dragon (event. Aufzahlung) P. Wallner, Gassnerweg 1b, A-4820 Bad Ischl, Tel.: (ab 18 h) Öst. 06132/6027

***** C-64 *** Suche Tauschpartner!!!** Habe: FM2, Menace, Foxx Fights back, Mp. Soccer, Zak McKracken, Summer Ol., Barbarian 2, Robocop, Ultima V, RGB, usw. Call: 040/4916631

**Noise C-64 Noise!** Send Disks full with your hottest stuff to: Noise, Nordwalder Str. 309, 4407 Emsdetten, W.-Germany!!! No lamers only under 5 days old!!!

**Suche Tauschpartner für C-64!!!** Habe: DNA Warrior, Test Drive 2, H. K. M. Purple Saturn Day usw. Nur Disks! Tel. 04651/43016 (Matthias)

**C-64!!!** Disk!!! Suche Tauschpartner!! Schickt Disks oder Listen an: Mirko Szymanowski, Richtstr. 21, 4300 Essen 11 oder ruft an: 0201/691403 only from 19 - 20 Uhr. Disks 100% back!

**Liebe MSX-Freunde!** Zwei MSXler suchen Tauschpartner. Haben (fast) immer die neuste Software. Nur 3,5"! An: Klinger, Thomas, Grünnergasse 36, A-2000 Stockerau, Tel. 02266/31832

**If you want to swap hot stuff?** Call 06442/22770 *** C-64

**ATOMIC * THE * REAL ***** We search and swap only the latest stuff on C-64! Call: 05304/3195 (16 - 19 Uhr (Will))

**Suche zuverl. Tauschpartner für C-64/Disk!!!** Immer neuste Software vorhanden! Disks oder Listen an: D. Hoffmann, 2720 Rotenburg, Postfach 13 04

**Suche Tauschpartner für Amiga 500!** Call: 04661/240836 (Hans-Jörg) or 04661/495371 (Marco)

**Tausche neusten stuff für C-64 (Disk).** Habe Maniac Mansion, Aliens 1 + 2, Fish, Football M 1 + 2, Hard Drivin, Bard's Tale 1 -3, u. a.! Suche Oil Imperium, Fugger, Hostages u. a. Schickt Liste or Disks an Markus Nägele, Länderöschstr. 48, 7990 Friedrichshafen 1. Tel. 07541/22818

*** C-64 * C-64 **** Habe neusten stuff. Z. B.: Zak McKracken, Fish, Hellowoon, Maniac Mansion ... usw.! Suche: Clever and Smart, Crazy Cars 2, Test Drive 2, Technocop, R-Type ...! Schickt Listen or Disks an: Peter Richlick, 7990 FN 1, Weidenring 65. 100% Antwort ... Bis bald ...

**LAZER!** Germany-(0)25726847! No Lamers!

*** C-64 *** Tauschpartner ges. Habe Games wie Track Suit M, S.S.E., SH u. Card SH. usw. Suche Powerplay H., Iron L., Kick off uvm. Disks o. Listen an: Frank Wendel, Schulterstr. 13, 5760 Arnsberg 1

**Call: 07132/5656 *** AMIGA** The Monsters searching for new cool swappartners (stuff not older as 1 week). Sorry no loosers (ask for Olaf)

**Suche Tauschpartner für C-64.** Habe: Crazy Cars II, Hostages, Test Drive II, Fugger, Armalyte u.v.m. Schickt Spiele- und Wunschliste an Roland Jakob, Schloßstr. 18, 6501 Dexheim!

*** Atari ST *** Biete, suche, tausche, alte und neue ST-Games! 05861/7566 (Wolf)

**Wir tauschen neuste Soft,** wie z. B. Real Ghostb., Technocop, Tom und Jerry, usw. Suchen: Hostages, usw. Stand März. Marko: 06244/4206 (Dirk) 06242/4650. Ruft schnell an!!! C-64 Champs!

**Suche Tauschp.:** Biete Strategiesp., Adventure, Wirtschaftssp. System: C-64, Disk. Was habt Ihr zu bieten? Schreibt an mich: Braun M., Kaspar H. W. 1, 8703 Ochsenf.

**Suche (C-64/D.) Pool o. Rad.,** Ultima 4-5, War in M.E.! Habe Last Ninja 2, Movie-Monster, Hysteria, Clever + Sm., Knight-Orc, Leader Board, Rampage (alles Originale) ab 20 Uhr 05381/2871 (Marc) PS: Suche alle Rollen-Spiele!!! Nehme nur Originale, einwandfreie S.

**Hi! Brauche neue Amiga-Games,** also muß ich welche kaufen, da ich keine neuen habe. Vielleicht hast Du gute Spiele günstig für mich? Wenn ja, 05371/53754 (Gregor) nach 16 Uhr!

**Tauschen Zak McKracken** (Orig. + dt. Anleitung etc.) für C-64 gegen Original Maniac Mansion für C-64. Schickt das Game an: M. Schulz, Richtweg 27, 2810 Verden-Walle

**Hallo C-64 Freaks!** Hier ist Action Force suchen Tauschpartner für neue Games. Ruft an unter der Nummer 06121/601581 fragt nach Dirk.
Bis bald Eure Action Force

**Hi 64er!** Let's swap new routines or new intromaker! Not the oldies from GP, AFL or BB! Only the newest! Postfach 84582/5750 Menden 1 S&S only 1541% answer if you send a disk!

## Gewerbliche Kleinanzeigen

**Atari ST - IBM - Amiga**
Alles, was dazu gehört, zu Spitzenpreisen bei
**JUCO-COMPUTER**
C. Schulten
Grenzstr. 58
4018 Langenfeld
Tel.: 0 21 73 / 1 77 94
Mo.-Sa. 10.00 - 21.00

**T & M - Soft**
Postf. 11 05
2905 Edewecht
Original-Soft für ATARI ST zu Minipreisen, sowie ca. 600 PD-Disks (Artware u.v.m.)
Info gegen DM 1,40 in Briefmarken

**Tennis-Star**
(Amiga)
Werden Sie reich und die Nr. 1, bis zu 10 Spieler mit Highscore usw.
29,- + Versand
**04 41 / 3 44 42**
**DBZ, Schw. Weg 1A, 2876 Berne 1**

**Computer kaputt?**
**Rufen Sie uns an!!!**
**CVB-Computer**
**Peter Bergler**
**Postfach 1112**
**8948 Mindelheim**
**Tel.:0 82 61 / 46 53**

**Fußballweltmeisterschaft oder Nachtclubkönig**
können Sie werden. Spielen Sie auch schon unsere Briefspiele, wenn nicht unser Angebot TEAMCHEF (Regelheft + 2 Spielzüge) für 19,- oder Info für 2,- bei
DBZ, Schwarzer Weg 1A,
2876 Berne
(2 DM Rückporto)

# Gewerbliche Kleinanzeigen

**Software für C64, CPC, Atari, XL/XE, Amiga, IBM**

Public Domain
für C-64 und Atari XL/XE.

Gratisliste
anfordern

**CVB-Computer**
**Peter Bergler**
**Postfach 11 12**
**8948 Mindelheim**
**Tel.: 0 82 61 / 46 53**
bis 19 Uhr
**Computertyp!!!**

---

C-64 CPC MSX Atari
AMIGA IBM
Software zum kleinen Preis
Sofortbestellung unter

Tel.: 0 82 61 / 96 23
(auch nach 18 Uhr)

Gratisliste anfordern.
Computertyp angeben.

**Computervertrieb**
**Kurt Fischer**
**Postfach 12 16**
**8948 Mindelheim**

---

**Atari XL/XE/ST**
**C-64/Amiga**

**Katalog 1,50 DM in Briefm.**
**Bitte Typ angeben.**
**COMPYSOFT**
**Kreuzstr. 32**
**6050 Offenbach/M.**
**Verkauf: Sternstr. 6,**
**Mo.-Do. 17-18.30,**
**Fr. 14-18.30, Sa. 9-13 Uhr**

---

**PD-Service-Lage**
bietet Ihnen:
Public-Domain & Shareware
z.B.:
**über 560! DEUTSCHE Programme!**
**über 250! Disk PD-SPIELE** und
**neuste INTERNAT. Programme !!!**
Kopierkosten: 4.50 - 2.70 DM !!
**Alleinvertrieb PC-TEXT 2.0 & PC-ADRESS 3.0 v. ROLAND OTTER!**
**Kat. f. IBM/kompat. g. 1,80 Porto.**
**PD-Service-Lage:**
Bernd Schulz, Hasselstr. 38,
4937 Lage/Lippe
Auch alles auf 3.5" lieferbar!
Neu bei uns: Low-Cost-Software!

---

**LERNPROGRAMME**
C16/+4/QL/PC/Amiga
Rechen-, Rechtschreib-,
Vokabel-, Grammatik-
trainer (engl./franz.)
je 15 DM NN
Gratisinfo von
**I. Thurm, Pf. 1671**
**7060 Schorndorf**

---

TOPSOFT
SOFTWARE-VERSAND

= = = = = = = = = = = = =

AMIGA * C64/128
Schneider CPC * ATARI ST
SEGA * NINTENDO

Immer aktuell und preiswert!!!
Gratisliste sofort anfordern!!!
Bitte Computertyp angeben!!!
Wir sind schnell!!!

**Firma T O P S O F T GbR**
**Postfach 4 - 8133 Feldafing**

---

Computerspiele
für alle Systeme!
SEGA Megadrive + PC Engine
neu eingetroffen
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg
09 11 / 4 88 71

Verkauf:

| | |
|---|---|
| Mo-Fr | 14-18 |
| Sa | 10-14 |
| langer Sa | 10-17 |

Versand auf Rechnung,
Porto pro Bestellung
DM 2,50, sofort kosten-
lose Preisliste anfordern.

---

**SOFTWAREHOUSE**
**SCHWARZ**
**4230 Wesel Sophienweg 3**
Amiga-Software ab Lager
z.b. Falcon-F 16
Populous
Running Man
**Unser Hit:** Power-Disc nur 49,-
(Münzspielsim.)
Rufen Sie uns doch einfach an!
Täglich von 14-21 Uhr,
02 81 - 2 59 22
Auch für andere Systeme Software!

---

**Spezial-Reparatur-**
**Dienst für Amiga, C-64,**
**Floppies**
**Ankauf von**
**gebrauchten Geräten**
**und Zubehör**
**Computervertrieb**
**Kurt Fischer**
**Postfach 12 16**
**8948 Mindelheim**
**Tel.:0 82 61 / 96 23**

---

***LÖSUNGSBUCH***

54 Lösungen für Spiele von
SIERRA, EA, ORIGIN,
OCEAN usw. nur
**49,95 DM**

ATARI/IBM/CPC/C-64/128/
C-16/AMIGA/ST

Viele Neuheiten auf Lager.
ANRUFEN!

**SOFTWAREVERSAND**
**GEBAUER**
**02 11 / 30 92 33**

---

G-I-R SOFTWARE-VERTRIEB
PD-Software für:
IBM + komp.:
über 2700Disketten,
über 400 deutsche;
Atari ST: ca. 300 Disketten;
Alle Disks auf Viren überprüft,
Alle IBM u. Atari ST Prg. liefer-
bar auf 3.5" oder 5.25" Disketten.
**Katalogdiskette kostenlos!!!**
Peter Grantz, Hauptstr. 49,
D-2401 Ratekau/Lübeck,
Tel.: 0 45 04 / 41 15 ab **18.00 Uhr**

---

**Amiga PINADO**
**Amiga**
Direkt aus der Spielhalle!
Das Spiel beinhaltet Risik;
Multiplikatorleiter; Bonus;
Sounds u.v.m.
**Nur 39,- DM + Versand bei**
U.N. SOFTWARE
BRESLAUERSTR. 55
7063 WELZHEIM
Tel. 0 71 82 / 81 57

---

**AMIGA-Public-Domain**
**(deutsch) Gratisliste bei**
**F. Neuper, 8473 Pfreimd,**
**Postfach 72**

---

PUBLIC-DOMAIN-
SOFTWARE
für IBM u. kompatible
Ca. 3000 dtsch. u. engl. Disk.
Je 5 1/4 Disk 2,50 DM
oder weniger
Katalog kostenlos bei
DPD - Software - Hamburg
- D-2000 Hamburg -
- Grüningweg 25 -

---

**D F B - Pokal AMIGA:**
Spiel für 1 oder 2 Spieler
in BASIC. Wer wird
Deutscher Pokalsieger?
-Sonderzuwendungen -1. Liga /
2. Liga / Amateure
- abspeicherbare Highscore-Liste
- Wettmöglichkeit bei jedem Spiel
- Deutsche Erklärung auf Disk
**12,95 DM**
**Porto/Verpackung: Vorkasse**
**3,- DM - Nachnahme 6,- DM**
**Peter Keim, Vogelsanger**
**Str. 34, 5000 Köln 30,**
**Tel.:0221/520765**

---

3.5" Disketten DSDD: sFr. 1.79
5 Jahre Garantie! 0 41 / 88 12 96
**STORAGE DISCOUNT**
**CH-6027 Römerswil**

---

**IKARUS - SOFT**
**Unser Motto:**
**Aktuelle Software,**
**günstiger Preis**

für Amiga, C-64, PC
und natürlich ST und ZX-
Spectrum.

Liste (System) gegen
1 DM Rückporto.

**IKARUS - SOFT**
**Gewerkenstrasse 35**
**4300 Essen 12**
**Tel. 0201/356743**
**v. 11-14 u. 17-22h**

---

**DFB-Pokal**
Ein Spiel in Basic
um Fußball und Wetten
mit 64 Teams.
11 DM inkl. Versand + Disk
**Peter Keim**
**Vogelsangerstr. 34**
**5000 Köln 30**
**Tel.: 02 21 / 52 07 65**
***C 64 * C 64***

# AMIGA - ATARI ST - PC

## PUBLIC - die deutsche Shareware-Serie

**Was ist Shareware? Obwohl der Begriff Shareware, nicht zuletzt durch die Zeitschrift "PUBLIC-DOMAIN-SOFTWARE", ständig im Gespräch ist, können viele Anwender noch nichts damit anfangen. Kurz und knapp: Als Shareware-Programme bezeichnet man Programme, die von Autoren freigegeben wurden und ohne Verletzungen von Rechten kopiert werden können. Ist ein Anwender mit einem Programm zufrieden, so bittet der Autor in der Regel um eine sogenannte Registrierungsgebühr (meist zwischen 5 und 40 DM). In vielen Fällen erhält der Anwender für diese Gebühr eine erweiterte Programmversion sowie ein gedrucktes Handbuch. Die PUBLIC-Serie ist eine Sammlung der interessantesten deutschen Shareware-Programme. Sie berücksichtigt nicht nur professionelle Anwendungen, sondern auch interessante Spiele und Demos. Jede Diskette dieser Serie kann gegen einen Unkostenbeitrag von 12 DM (ab fünf Disketten nur noch 8 DM) direkt über uns bezogen werden.**

**Machen Sie mit**

**Wir suchen ständig interessante PD- und Shareware-Programme für die Systeme PC, AMIGA und ATARI ST.**

**Voraussetzung für Programmeinsendungen**

- Das Programm sollte noch nicht in einer anderen Serie enthalten sein.
- Deutsche Dokumentation als ASCII-File (bei PC mit Extension .TXT).
- Kurze Beschreibung der einzelnen Files (möglichst als FILES.TXT ablegen).
- Angabe, ob es sich um PUBLIC-DOMAIN oder SHAREWARE handelt.
- Source Code ist vorteilhaft, jedoch keine Bedingung.
- Name des Autoren.
- Handelt es sich um Shareware, so sollten Adresse oder Kontonummer des Autoren sowie die Shareware-Gebühr angegeben werden.

**Anschrift für Programmeinsendungen:**
**Tronic Verlag, Kennwort PUBLIC-Service, z.Hd. Herrn Brall, Am Stad 35, 3440 Eschwege**

**Hier eine Auswahl aus unserer PUBLIC-Serie:**

## PUBLIC für den PC

**PROFIBUCH**
Eine Einnahme/Überschuß-Berechnung für Freischaffende und Kleinunternehmer, die nicht zur richtigen Buchführung verpflichtet sind. Dieses Programm errechnet auf einfache Art und Weise den Gewinn und Verlust, berechnet die Umsatzsteuer und verwaltet die Investitionen. Neben den Standard-Funktionen (Buchen, Editieren, Kontenlisten drucken usw.) verwaltet das Programm auch Abschreibungen. Auch der Kontenrahmen kann vom Anwender beliebig festgelegt werden. Das Programm besitzt eine vorbildliche Benutzerführung und eingabefreundliche Bildschirmmasken. Voraussetzung für den Betrieb ist ein Speicher von min 512KByte sowie 2 Laufwerke oder eine Festplatte.
Best.Nr. PDPC 007 (PDPC 007P mit Kunststoffverpackung)

**Englisch-Deutsch: Übersetzungshilfe TRANSLATOR**
Ein komfortables Programm zum Übersetzen von englischsprachigen ASCII-Files. Texte können wahlweise automatisch oder mit einem eingebauten Editor übersetzt werden. Das eingebaute Wörterbuch (ca.1800 Worte) kann beliebig erweitert werden. Das Programm zeichnet sich durch schnelle Ausführungszeiten und eine moderne Benutzeroberfläche aus. (Test in Ausgabe 3/89)
Best.Nr.: PDPC 010 (PDPC 010P mit Kunststoffverpackung)

**Sigis DOS-GUIDE/HIP-HOP/Abenteuerspiel "Was für ein Tag"**
Ein speicherresidentes DOS-Handbuch für alle Fälle. Das lästige Nachschlagen in Handbüchern ist vorbei, per Knopfdruck stehen alle wichtigen Informationen zur Verfügung. "Was für ein Tag", so nennt sich ein Abenteuerspiel von Eva Witt. Da das Spiel immer nur eine begrenzte Zahl von Eingaben zuläßt, eignet es sich besonders für Einsteiger. HIP-HOP ist ein Strategiespiel für jeden, dem alle primitiven Ballerspiele zu blöd, Schach aber viel zu komplex ist!
Best.Nr.: PDPC 011 (PDPC 011P mit Kunststoffverpackung)

**Ghosthunter/Quadrato/Fußball**
Böse Mächte übernehmen die Regierung der Erde. Gelingt es Ihnen, in das Zentrum der Aliens einzudringen und die gestohlenen Schätze zurückzuholen. Ein Action-Spiel für CGA-kompatible Grafikkarten. Quadrato ist ein lustiges Strategiespiel für Schnelldenker (CGA-Karte). Für die Sportfreunde befindet sich auf der Diskette noch ein interessanter Fußball-Manager, mit zahlreichen Optionen.
Best.Nr.: PDPC 012 (PDPC 012P mit Kunststoffverpackung)

**ANTIV - der Virenschutz**
Wer kennt Sie nicht, die bösartigen Viren, die ganze Datenbestände vernichten. Dieses Programm überwacht mittels Checksumme Ihre Festplatte. Veränderungen innerhalb von COM oder EXE-Files werden nach dem BOOTEN automatisch angezeigt. Weiterhin enthält diese Disk einige nützliche Utilities.
Best.Nr.: PDPC 013 (PDPC 013P mit Kunststoffverpackung)

**ADVENTURE CREATOR SYSTEM**
Mit diesem Grafik Adventure Creator lassen sich auf einfachste Weise Abenteuerspiele für den PC entwickeln. Das Programm ist weitgehend kompatibel zu den bekannten professionellen Programmen QUILL oder GAC, sodaß auch eine Umsetzung von Spielen denkbar ist. (CGA- o. EGA-Grafikkarte; Kurztest in Ausgabe 4/89)
Best.Nr.: PDPC 018 (PDPC 018P mit Kunststoffverpackung)

**GRAV (Action-GAME) und TURBO PASCAL 4.0 TOOLS**
GRAV ist eine in Turbo-Pascal geschriebenes ACTION-GAME ähnlich wie Asteroids jedoch für zwei Spieler. Das Action-Game überzeugt durch eine ungewöhnlich gute Grafik. Weiterhin befinden sich auf der Diskette eine ganze Reihe von interessanten Pascal-Utilities, unter anderem eine komplette Fensterverwaltung, natürlich mit Sourcecode. Besonder interessant dürften auch zwei residente Hintergrundprogramme sein. Spitze!
Best.Nr.: PDPC 019 (PDPC 019P mit Kunststoffverpackung)

**QUIZMASTER Version 1.7**
Ein interessantes Frage- und Antwortspiel für die ganze Familie. Berücksichtigt werden die Themengebiete Allgemeinwissen, Naturwissenschaften, Geographie, Geschichte, Kunst und natürlich Sport! Die Abfrage erfolgt im Multiple-Choice-Verfahren (mehrere Antworten vorgeben). Selbstverständlich läßt sich der Fragenkatalog vom Anwender erweitern. Unterstützt werden alle gängigen Grafikkarten: Hercules, CGA, EGA oder auch MDA. Eine moderne wie auch farbenprächtige Window-Benutzeroberfläche gibt dem Programm den letzten Schliff. (Test in Ausgabe 4/89)
Bestell-Nr.: PDPC 020 (PDPC 020P mit Kunststoffverpackung)

**FIRMAPC - Komplettlösung für kleinere Betriebe**
Dieses Programm ist für kleinere Betriebe gedacht. Es bietet eine eingebaute Stammdatenverwaltung (Adreß- und Artikel- sowie Lagerverwaltung), eine Fakturierung (Druck von Angeboten, Rechnungen, Lieferscheinen, Auftragsbestätigungen), eine Buchhaltung (vollständige Buchhaltung mit Journal, Saldenbilanz, G + V-Rechnung) sowie eine eingebaute Textverarbeitung (Serienbriefe, Standardbriefe). Unterstützt werden alle PCs mit mind. 320KByte und Festplatte.
Bestell-Nr.: PDPC 021 (PDPC 021P mit Kunststoffverpackung)

**FB-COPY - das Kopierprogramm mit Witz**
Ein schnelles Diskettenkopierprogramm für Standard-DOS-Disketten bis 360 KByte. Nach dem einmaligen Einlesen der Originaldiskette können beliebig viele Kopien gezogen werden. Besondere Features: Zwei Disketten in einem Kopiervorgang, wahlweise mit und ohne Verify/Formatieren, Kopieren auch auf und von Festplatte möglich. Der Clou: Um die etwas stumpfsinnige Arbeit aufzulockern, erscheint zu jedem Kopiervorgang ein neuer Witz! Das Programm stammt von demselben Autor wie TRANSLATOR und verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche. Spitze!
Best.Nr. PDPC 030 (PDPC 030P mit Kunststoffverpackung)

**DBF-DATEI dBase-Dateiverwaltung**
Kaum zu glauben, aber mit diesem wirklich günstigen Shareware-Programm lassen sich vorhandene dBase-Files bearbeiten oder sogar ganz neue Dateien anlegen. Das Programm stellt Funktionen zum Blättern, zum Eingeben, zum Löschen, zum Erstellen und zum Ausgeben (auch als ASCII-DATEI) von Daten zur Verfügung.
Best.Nr. PDPC 031 (PDPC 031P mit Kunststoffverpackung)

**GS-ADR Adreßverwaltung**
Wieder ein Topprogramm der Firma Gandke & Schubert. Hier handelt es sich um eine komfortable Adreßverwaltung mit einer integrierten Textverarbeitung. Das Programm überzeugt durch eine moderne Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik und ein leistungsstarkes Hilfssystem. Bereitgestellt werden alle nur denkbaren Funktionen: Komfortable Maskeneingabe, Such- und Sortierfunktion, Listenausgabe, Serienbriefausgabe, Word-Wrapping, Etikettenausgabe, Import-/Export-Funktionen und vieles mehr (Kapazität max. 1.000.0000 Adressen). Eine echte Alternative zu "professionellen" Programmen. Spitze!
Best.Nr. PDPC 037 (PDPC 037P mit Kunststoffverpackung)

**MULTI-TASKING Subsystem für Turbo Pascal 5.0**
Ein leistungsstarkes Experimentierwerkzeug für die Programmierung von parallelen Prozessen in TURBO PASCAL 5.0. Features: Maximal 50 parallel ablaufende Tasks in neun Prioritätsebenen, Code Sharing, preemptiver Scheduler, sichere Verwendung von DOS-Funktionen innerhalb der Tasks, programmierbare Zeitscheibengröße, Message-Passing, Semaphoren, programmierbare Timer, zeichenorientierter Druckerspooler uvm. Das Programmpaket für den Profiprogrammierer.
Best.Nr. PDPC 039 (PDPC 039P mit Kunststoffverpackung)

**LOTTO-SYSTEM-PC**
Auch dieses Programm ist für Lotteriespieler, diesmal jedoch für das beliebte Spiel LOTTO. Mit dem Programm können 64 verschiedene verkürzte Vollsysteme und die neun amtlichen VEW-Systeme mit Mindestgewinngarantie erstellt und ausgegeben werden. Die verschiedensten Systemarten wie "System ohne Bankzahlen", "Systeme mit Bankzahlen", Spezial-Systeme und die amtlichen "VEW-Systeme" sind möglich. (Shareware-Version stark eingeschränkt)
Best.Nr. PDPC 041 (PDPC 041P mit Kunststoffverpackung)

**STOCKY - Aktienanalyseprogramm**
Ohne Zweifel handelt es sich hier um eines der leistungsfähigsten Aktienanalyseprogramme für den PC und das noch dazu als Public-Domain-Programm. Das Programm erlaubt es beliebige Aktion aufzunehmen und deren Kursverlauf in einer ansprechenden Grafik darzustellen. Weiterhin erlaubt das Programm Tendenzen über den Verlauf von Aktien zu errechnen. Eine durchdachte Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik rundet dieses Meisterwerk ab. Sonderpreis für zwei Disketten 18 DM (mit Kunststoffverpackung 21 DM)
Best.Nr. PDPC 043 (PDPC 043P mit Kunststoffverpackung)

**DEMON - Diskettenmonitor**
DEMON ist ein leistungsstarker Disketten-Monitor, der den freien Zugriff auf sämtliche Bereiche eines Datenträgers ermöglicht. Er erlaubt unter anderem: Das Lesen und Schreiben von Sektoren; Veränderungen in dezimaler, hexadezimaler und binärer Form; Kopieren und Füllen von markierten Blöcken; Entschlüsselung der Angaben im Inhaltsverzeichnis; Änderungen in der FAT; Grafische Darstellung der Belegung; Entschlüsselung des BIOS-Parameter-Blocks; Zugriff auf die Laufwerks-Parameter-Tabelle uvm.
Best.Nr. PDPC 044 (PDPC 044P mit Kunststoffverpackung)

**PC-SCHREIB Schreibmaschinenkurs**
Endlich schnell im Zehnfingersystem Schreibmaschine schreiben oder den Computer bedienen, das ist der Wunsch vieler PC-Anwender. Mit PC-SCHREIB kommt man diesem Ziel etwas näher, denn über zahlreiche Lektionen wird man Schritt für Schritt in das Zehnfingersystem eingeführt. Ein tolles Programmm mit einer wirklich guten Benutzeroberfläche.
Best.Nr. PDPC 050 (PDPC 050P mit Kunststoffverpackung)

**Bernhard Pillers EGA/VGA-Programmsammlung**
Gleich vier interessante Programme für den Besitzer einer EGA/VGA-Grafikkarte, nämlich BOXQUEST, PUZZLE,

ARTMAP und RGBTEST. Bei Boxquest geht es darum, mit einem Männchen Kisten in die vorgesehenen Stauräume zu befördern. Ein tolles Spiel mit über 26 Räumen sowie eingebauter Highsoretabelle. PUZZLE ist ein wirklich gutes Puzzlespiel mit digitalisierten Bildern. ARTMAP zaubert auf Ihren Bildschirm die schönsten und farbigsten Apfelmännchen. Mit RGBTEST können Sie endlich Ihre eigene Farbpalette erstellen. Alle Programme wurden unter der professionellen Programmiersprache TURBO PASCAL entwickelt! Ein "Muß" für jeden EGA-Freund! Einige Programme benötigen eine Microsoft-kompatible Maus.
Best.Nr. PDPC 053 (PDPC 053P mit Kunststoffverpackung)

**TOP-CODE - professoneller dBase-Programmgenerator**
Ein echter Programmgenerator für dBase III Plus und kompatible Programmiersprachen. Endlich lassen sich dBase-Programme auch ohne große Programmierfähigkeiten schnell und einfach erstellen. Besonderes Feature: Erzeugt moderne Benutzeroberflächen (Pull-Down-Menüs, Fenstertechnik, Hilfen) und Leuchtbalkenmenüs. Erforderlich ein dBase-Interpreter bzw. Compiler.
Best.Nr. PDPC 055 (PDPC 055P mit Kunststoffverpackung)

**Fußball-Tabellen-Verwaltung**
Das Programm für alle Fußball-Freunde! Es werden nicht nur Tabellen, sondern auch Mannschaften und Spieler von diesem Programm verwaltet. Erstellt werden können: Mannschaftsliste, Spielerliste, Mannschaftsaufstellung, Torschützenliste und Spielerstatistik. Das Programm verfügt über eine vorbildliche Benutzeroberfläche mit Leuchtbalkenmenüs. Einfach Spitze!
Best.Nr. PDPC 056 (PDPC 056P mit Kunststoffverpackung)

**SCHLACHT 1804 (Strategiespiel) und MANDEL**
Ein ganz besonderer Leckerbissen für die Freunde von Strategiespielen. Das Programm SCHLACHT simuliert sehr naturgetreu die auftretenden Verluste und die Anzahl der Fahnenflüchtigen bzw. der sich ergebenden Soldaten bei Gefechtshandlungen einer Schlacht um 1800. Durch die Option, eine Art "Zeitsprung" zu vollführen, gibt es dem Spieler die Möglichkeit, selbst den Zeitpunkt der Schlacht festzusetzen (bis zum Kriegsgeschehen von 1870). Ein wirklich interessantes Spiel, bei dem der Spieler viele Manipulationsmöglichkeiten besitzt. Neben SCHLACHT enthält die Diskette noch ein einfaches Mandelbrotprogramm.
Best.Nr. PDPC 057 (PDPC 057P mit Kunststoffverpackung)

**KYM-DiskUtility mit Turbo-C-Sourcecode**
Eine wirklich nützliche Sammlung kleinerer Hilfsprogramme. MOVE dient zum Verschieben und Umbenennen von Dateien und Verzeichnissen. KILLDIR löscht ganze Verzeichnisstrukturen. YCOPY ähnelt etwas dem Kopierprogramm XCOPY, ist diesem jedoch überlegen. HD-SPEED ermittelt die mittlere Festplatten-Zugriffszeit in ms. DISKPARA zeigt wichtige Diskettenparameter an. Alle Programme werden mit C-Sourcecode und einer ausführlichen Beschreibung geliefert. Wirklich empfehlenswert!
Best.Nr. PDPC 058 (PDPC 058P mit Kunststoffverpackung)

## PUBLIC für den AMIGA

**BLIZZARD**
Fantastisches Actionspiel mit einem Super-Sound und irrer Grafik. Weitere Features: Horizontales Softscrolling, Highscoretabelle, zahlreiche Levels. (Test in Ausgabe "PUBLIC DOMAIN" 2/89)
Best.Nr. PDC 002 (PDC 002P mit Kunststoffverpackung)

**WIZARD OF SOUND**
Ein interessantes Musikprogramm zum Komponieren von eigenen Melodien oder Sounds mit bis zu 8 Instrumenten. Neben dem Soundmaker werden eine getrennte Abspielroutine und zahlreiche digitalisierte Instrumente (IFF-Format) mitgeliefert. Die Besonderheit der Abspielroutine liegt darin, daß sie das Multi-tasking unterstützt.
Best.Nr. PDC 003 (PDC 003P mit Kunststoffverpackung)

**TRUCKING - Strategiespiel**
Endlich mal etwas anderes als das übliche Weltraumgeballer. Ein wunderschönes Strategiespiel mit einer fantastischen Grafik und vielen verschiedenen Manipulationsmöglichkeiten. Bis zu fünf Mitspieler können als LKW-Fahrer Ihr Können und Organisationstalent beweisen. Aber Vorsicht, der Gegner kann Saboteure engagieren. Eine Transportversicherung oder vielleicht ein größerer LKW können ebenfalls mehr Erfolg bringen. Vergessen Sie auch nicht die Steuern, das Urlaubsgeld und das Gehalt Ihrer Mitarbeiten mit in die Kalkulation einfließen zu lassen. Lustige Sprüche und unvorhersagbare Ereignisse geben dem Programm einen besonderen Reiz. Ein Spitzenprogramm für die ganze Familie!
Bestell-Nr.: PDC 005 (PDC 005 mit Kunststoffverpackung)

**RPF-2.0 Assembler-Entwicklungspaket**
Die Shareware-Sensation für den AMIGA-Programmierer. Hier handelt es sich um ein komplettes Assembler-Entwicklungspaket mit Assembler, Linker, Editor und sogar einem echten C-Compiler. Der Assembler ist keineswegs eingeschränkt, ganz im Gegenteil, er ist durchaus mit den sogenannten "professionellen" Programmen vergleichbar, teilweise sogar besser. Benutzt wird selbstverständlich die Standard-Syntax (angelehnt an PROFIMAT von Data Becker) mit einigen Erweiterungen. Trotz zahlreicher Erweiterungen assembliert der Assembler in vielen Fällen schneller als "professionelle" Assembler.
Best.Nr. PDC 006 (PDC 006P mit Kunststoffverpackung)

**BALLY II (Shareware 11 DM)**
Wieder ein TOP-GAME für alle AMIGA-Besitzer. Obwohl der Titel vielleicht anderes vermuten läßt, handelt es sich hier keinesweg um ein "Ballerspiel", sondern vielmehr um ein lustiges Strategie- und Actiongame. Mit dem Joystick müssen Linien gezogen werden, die möglichst große Felder umschließen. Diese Aufgabe wird durch umherspringende Bälle erschwert, denn berührt ein Ball Ihre Linie, bevor sie die Randbegrenzung erreicht, verschwindet diese und Sie verlieren ein Leben. Ein interessanter Titelsound, einige lustige Soundeffekte sowie eine abspeicherbare Highscoreliste geben dem Spiel einen besonderen Reiz.
Best.Nr. PDC 007 (PDC 007P mit Kunststoffverpackung)

**SuperLiga - Fußballergebnisverwaltung**
Das richtige Programm für alle Fußballfreunde. Eine Fußballergebnisverwaltung mit 577 Mannschaften aus 23 Ländern und 34 Ligen. Insgesamt werden über 10.000 Ergebnisse verwaltet. Neben der Verwaltung errechnet das Programm auch Tabellen oder Torprognosen. Eine Top-Benutzerführung, die sogar noch mit Soundeffekten unterlegt ist. Spitze!
Best.Nr. PDC 008 (PDC 0008P mit Kunststoffverpackung)

**RED ALERT**
Keine Chance mehr für Viren. RED ALERT ist ein kurzes Utility, welches beim Aufruf alle wichtigen Systemvektoren prüft und Veränderungen, die durch einen Virus entstanden sein könnten, entdeckt und anzeigt.
Best.Nr. PDC 009 (PDC 0009P mit Kunststoffverpackung)

## PUBLIC für den ATARI ST

**THE UNION DEMO**
Dieses 1.45 Megabyte lange Demo holt alles aus Ihrem ATARI ST heraus. Ein Muß für jeden Atari-User mit Farbmonitor! Der Nachfolger der B.I.G-Demo bietet einiges in Sachen Grafik und Sound.
Best.Nr. PDA 002 (PDA 002P mit Kunststoffverpackung)

**ASCOT - das Action-Game**
Ein farbenprächtiges Action-Game mit einhundert verschiedenen Levels. Neben einer guten Grafik verfügt das Programm über eine abspeicherbare Highscoreliste, einen wohlklingenden Titelsound sowie einen komfortablen Level-Editor. Das Programm arbeitet nicht mit in der monochromen Betriebsart.
Best.Nr. PDA 004 (PDA 004P mit Kunststoffverpackung)

**TriGo und Memory - Spiele**
**ü81Vor vielen 1000 Jahren wurde auf dem Planeten Trigos ein wertvoller Diamant gestohlen. Gelingt es Ihnen, den Diamanten zurückzuerobern? Ein interessantes Geschicklichkeitsspiel mit fantastischer Grafik und ansprechendem Titelsound. Ein weiteres Feature ist die abspeicherbare Highscoreliste. Memory besticht durch eine ebenfalls gute Grafik sowie unterschiedliche Spielkarten und -stufen. (Für beide Spiele ist ein Farbmonitor notwendig!)**
**Bestell-Nr.: PDA 005 (PDA 005P mit Kunststoffverpackung)**

**SPACEBALL - Strategiespiel**
Man schreibt das Jahr 2005. Die Staaten der Erde sind in einer Union zusammengefaßt. Ihr oberster Anführer ist der große ZUNO, er ist der "Erfinder" der SPACEBALL-Spiele. SPACEBALL ist eine Art Fußballspiel der Zukunft, einfach fantastisch... Das Programm bietet eine hervorragende Grafik und ist auf allen STs mit Farbmonitor lauffähig. Spitze! (Doppelseitiges Laufwerk notwendig)
Best.Nr. PDA 009 (PDA 009P mit Kunststoffverpackung)

**SEVEN LITTLE HORROR'S DISK**
Ein komplexes Rollespiel, das eine ausgezeichnete Farbgrafik vorzuweisen hat. Das Programm besteht aus zwei voll gepackten Programmdisketten und bietet alle Features eines "professionell" vertriebenen Rollenspieles, unter anderem einen Creator zum Definieren eines neuen Labyrinthes, vollkommene Mausunterstützung, Veränderung der Charaktere sowie eine Funktion zum Abspeichern des Spielstandes. Auch dieses Topprogramm läuft auf allen STs mit Farbmonitor. (Doppelseitiges Laufwerk notwendig)
Sonderpreis für zwei Disketten 18 DM (mit Kunststoffverpackung 21 DM)
Best.Nr. PDA 010 (PDA 010P mit Kunststoffverpackung)

**DELTA-X Etiketten-Label-Drucker**
Echte Konkurrenz zum LABEL EXPERT ST von Jörg Trojan. Ein Etiketten-Druckprogramm der absoluten Spitzenklasse. Neben zahlreichen zur Verfügung stehenden Grafiken lassen sich auch beliebige Bilder bis hin zur maximalen Etikettengröße einbinden. Unterstützt werden alle gängigen Matrixdrucker mit neun oder 24 Nadeln. Das ideale Programm zum Beschriften von Disketten, Videokassetten und ähnliche Dinge.
Best.Nr. PDA 011 (PDA 011P mit Kunststoffverpackung)

**Virendetektor**
Ohne Zweifel eines der besten Anti-Virenprogrammen für den Atari ST überhaupt. In der aktuellen Version erkennt das Programm sieben verschiedene Bootsektorviren und mehr als 25 harmlose Bootprogramme. Das Programm verfügt über einen Algorithmus, der auch neue Bootsektorviren zuverlässig identifiziert und vernichtet. Natürlich werden auch die auf dem Atari ST am häufigsten vorkommenden Link-Viren (Milzbrand-Virus und alle Viren des VCS) erkannt. Wirklich Top, leider ist das Programm nur auf dem Monochrommonitor lauffähig.
Best.Nr. PDA 014 (PDA 014P mit Kunststoffverpackung)

### Unser Super-Paketangebot

**Für diejenigen, die sich gleich für mehrere PUBLIC-Disketten interessieren, bieten wir unser Sonderpaket an. Sie erhalten fünf Disketten nach Wahl (o. Kunststoffverpackung) für den Sonderpreis von 40 DM. Sie sparen dadurch 20 DM. Haben Sie sich für das Sonderpaket entschieden, so geben Sie neben den fünf Bestellnummern den Hinweis "PD-SONDERPAKET" auf Ihrer Bestellung an. Der Clou: Ab fünf Disketten erhalten Sie jede weiter zu einem Sonderpreis von 8 DM je Diskette.**

### Info anfordern !

**Wer sich näher über unseren PUBLIC-Service informieren möchte, bekommt gegen Einsendung von einer Mark in Briefmarken eine aktuelle Gesamtliste aller derzeit verfügbaren Programme. Bitte geben Sie bei Ihrer Info-Anforderung die Bestellnummer "PD-INFO-0" an.**

### Besitzen Sie schon die MS-DOS-Katalogdiskette?

**Da das MS-DOS-Angebot unserer PUBLIC-Serie mittlerweile so stark angestiegen ist, können wir nur noch einen Auszug aus dieser Serie vorstellen. Möchten Sie einen Überblick über die komplette Serie bekommen, so können Sie für den Unkostenbetrag von 5 DM unter der Bestellnummer PDPC-000 eine Katalogdiskette bestellen. Zusätzlich befindet sich auf der Katalogdiskette ein gratis Public-Programm.**

### Liefer- und Zahlungsbedingungen:

**Alle Disketten der Serie PUBLIC können gegen einen Unkostenbetrag von 12 DM (falls nicht anders angegeben) je Diskette über die unten aufgeführte Anschrift bezogen werden. Für einen Aufpreis von 3 DM können Sie zusätzlich eine professionelle Kunststoffverpackung bestellen. PC-Besitzer mit einem 3 1/2- Zoll-Laufwerk erhalten die Disketten auch in diesem Format. Bitte vergessen Sie bei Bestellungen nicht Ihren Absender und die Bestellnummer!**

**Anschrift für Bestellungen:**
**Tronic-Verlag,**
**Kennwort: PUBLIC-Bestellung,**
**Am Stad 35,**
**3440 Eschwege**

# Das besondere Angebot für unsere treuen Leser




**Holles Kunstgeschichte komplett in 3 Bänden.** Von den alten Ägyptern bis zur Neuzeit: faszinierende Bild-Dokumentation! 3 Bd., 776 Seiten, 1.000 Fotos, 30 x 23 cm, geb. (Früh. Orig.-Ausg. DM 116,–)*
**Jetzt bei uns komplett nur DM 49,80**
**Best.-Nr. 220 400**



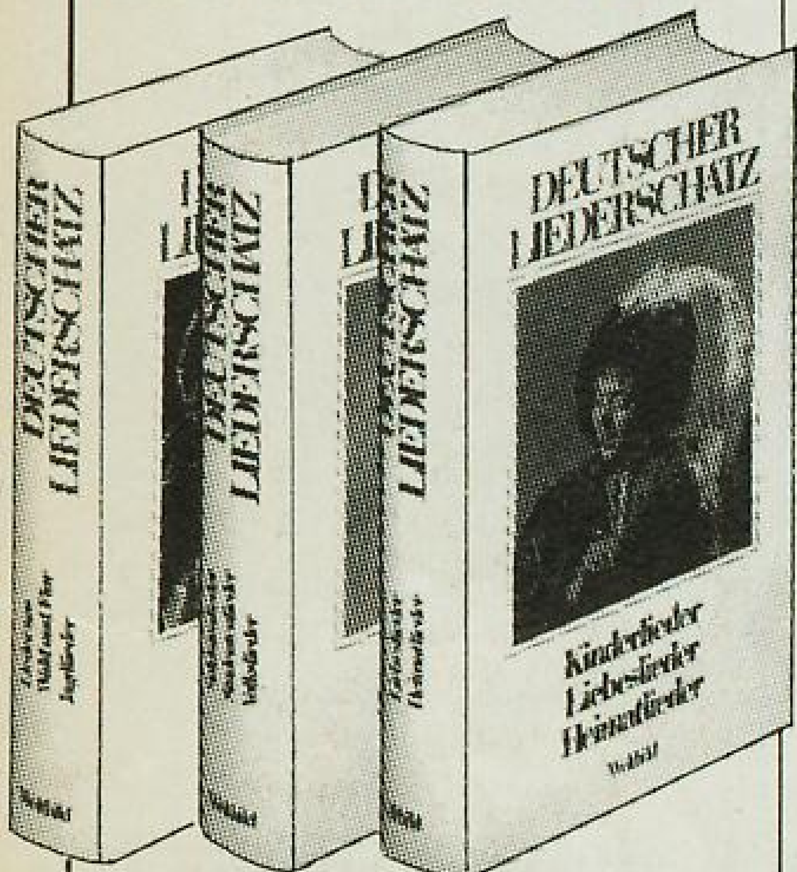

**Achtung Hochspannung!**
Eine echte Herausforderung für Rätselrater, Durchblicker und Gehirnakrobaten! Für die Lösung dieser kniffligen Knobeleien und Denksportaufgaben brauchen Sie nichts als Ihren Verstand und die Fähigkeit, „um's Eck zu denken". 2 Bände, 576 Seiten, geb. (Früh. Verlagspr. DM 65,80)*
**Jetzt bei uns nur DM 29,80**
**Best.-Nr. 470 015**



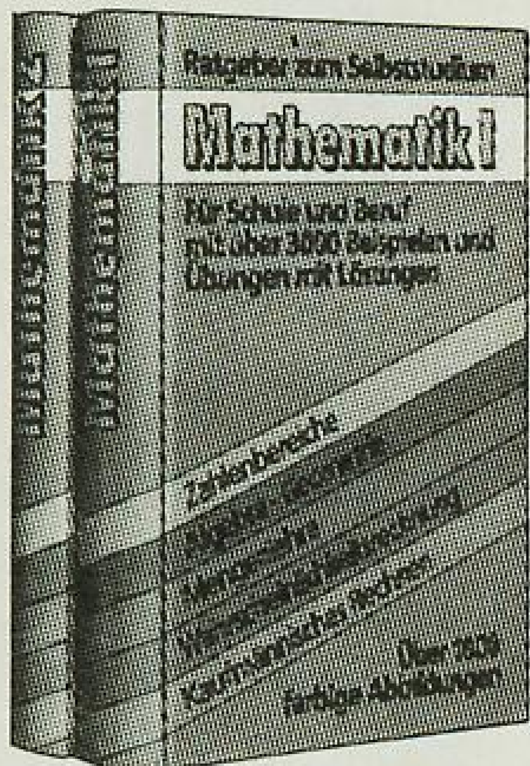

**Diercke-Deutschland Lexikon.** Alle Landkreise, Regionen und Städte. 800 Seiten, 2.000 Abbildungen, Farbfotos, Format 30 x 25 cm, gebunden. (Früh. Verlagspr. für die 2-bändige Orig.-Ausg. DM 176,–)*
**Jetzt ungekürzt in 1 Band nur DM 49,80**
**Best.-Nr. 212 377**

**Ihre Vorteile:**
- Kein Club, keine Mitgliedschaft.
- Volle 14 Tage Rückgaberecht.
- Mit Riesen-Preisvorteilen.
- Lieferung bequem per Rechnung.

**Mehr Erfolg durch besseres Deutsch**
Schluß mit Unsicherheit in Zeichensetzung, Rechtschreibung und Grammatik! Meistern Sie die Tükken der deutschen Sprache mit diesen Bänden! 2 Bände, 444 Seiten, Zeichnungen, gebunden.
**Kompl. nur DM 29,80**
**Best.-Nr. 173 851**




**Der deutsche Liederschatz.** Über 1.000 Lieder: ● Jagdlieder, ● Volkslieder, Studenten- und Soldatenlieder, ● Heimat-, Liebes- und Kinderlieder ● u.v.m. 3 Bd., zus. 1.290 Seiten, Format 20 x 13 cm, geb.
**Exklusiv bei uns kompl. nur DM 29,80**
**Best.-Nr. 330 001**




**Mathematik-Ratgeber zum Selbststudium.** 2 Bände, 652 Seiten, 3.000 Beispiele mit Lösungen, 1.000 Farbabb., geb. (Früh. Verlagspr. DM 68,–)*
**Jetzt bei uns komplett nur DM 29,80**
**Best.-Nr. 174 203**




**Kleine Welt ganz groß – Hummelbilder!** 70 herzige Kindermotive von Schwester Hummel in Farbe. 3 Bd., 168 Seiten, geb. (Früh. Verlagspr. DM 50,40)*
**Jetzt bei uns komplett nur DM 16,80**
**Best.-Nr. 310 361**



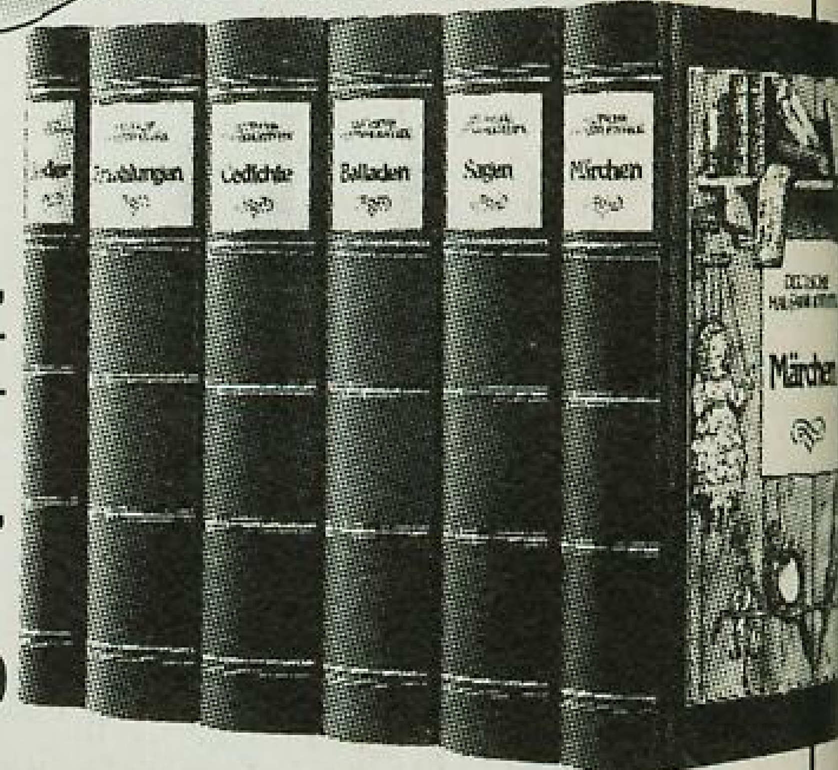

**Wilhelm Busch Gesammelte Werke**
Der Klassiker des deutschen Humors auf über 2.000 Seiten in dieser liebevoll gestalteten Ausgabe. 6 Bd., über 2.200 Seiten, Abb., gebunden. (Früh. Verlagspr. DM 120,–)*
**Jetzt bei uns kompl. nur DM 49,80**
**Best.-Nr. 310 115**

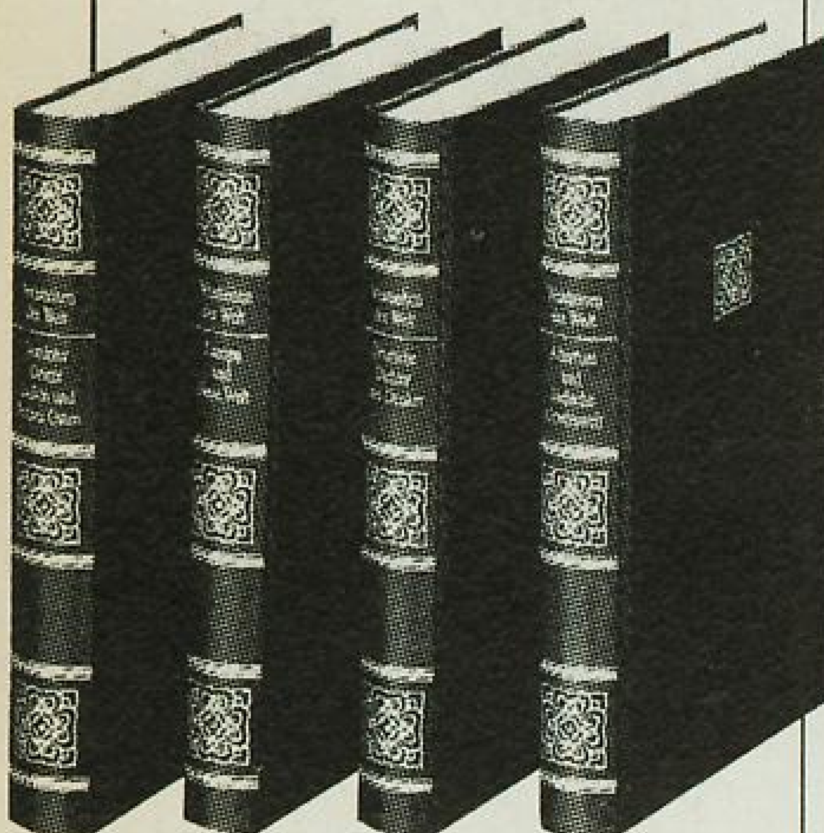
**Schreiben Sie Ihr eigenes Buch**
Ihr ganz persönliches Buch für 1.000 Zwecke! 200 leere Seiten, tintenfestes Papier, Lesebändchen, Format 26 x 19 cm, lederähnlicher Einband, gebunden.
**Nur DM 10,–**
**Best.-Nr. 271 055**




*Manfred Köhnlechner*
**Handbuch der Naturheilkunde.** Wichtige Tips für Ihre Gesundheit! 2 Bd., 824 Seiten, ill., geb. (Früh. Verlagspr. DM 168,–)*
**Jetzt bei uns komplett nur DM 49,80**
**Best.-Nr. 191 477**

**Deutsche Hausbibliothek**
Über 1.000 Märchen, Sagen, Balladen, Gedichte und Lieder komplett in 6 Bänden. 6 Bd., zus. 2.632 Seiten, 20 x 13 cm, geb.
**Nur DM 49,80**
**Best.-Nr. 302 911**



**Weisheiten der Welt.** Über 7.000 Gedanken, Zitate und Aphorismen aus allen Kulturen und Epochen. 4 Bd., 1.652 Seiten, lederähnl. Einb., gebunden. (Früh. Verlagspr. DM 98,–)*
**Jetzt bei uns kompl. nur DM 49,80**
**Best.-Nr. 320 447**




**Der Haus-Jurist:** Von „Arbeitsrecht" bis „Versicherung": der Beistand in Streit- und Rechtsfragen. 992 Seiten, Bsp., geb. (Früh. Verlagspr. DM 84,–)*
**Jetzt bei uns nur DM 16,80**
**Best.-Nr. 174 351**

**Heilfasten und Entschlacken**
Ob nur 1 Tag entschlacken oder gleich etliche Pfunde loswerden. Das umfassende Fastenkurprogramm für zu Hause! 144 Seiten, Rezepte, Tabellen, gebunden.
**Sonderausgabe: nur DM 16,80**
**Best.-Nr. 193 003**

*Früherer Verlagspreis aufgehoben, jetzt erstmals in unserem Angebot.

## Coupon zur sofortigen Anforderung

**Ja,** bitte senden Sie mir per Rechnung mit 14 Tagen Rückgaberecht:

| Exp. | Titel | Best.-Nr. | Preis/DM |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | zzgl. Versandkostenanteil | | 3,80 |

2580

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Diesen Coupon bitte einsenden an:
**Tronic-Verlag**
**Stad 35**
**3440 Eschwege**

# Anwender

## Musik im Eigenbau

**Programm:** Romuzak 6.3, **System:** C-64, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, **Muster von:** 50

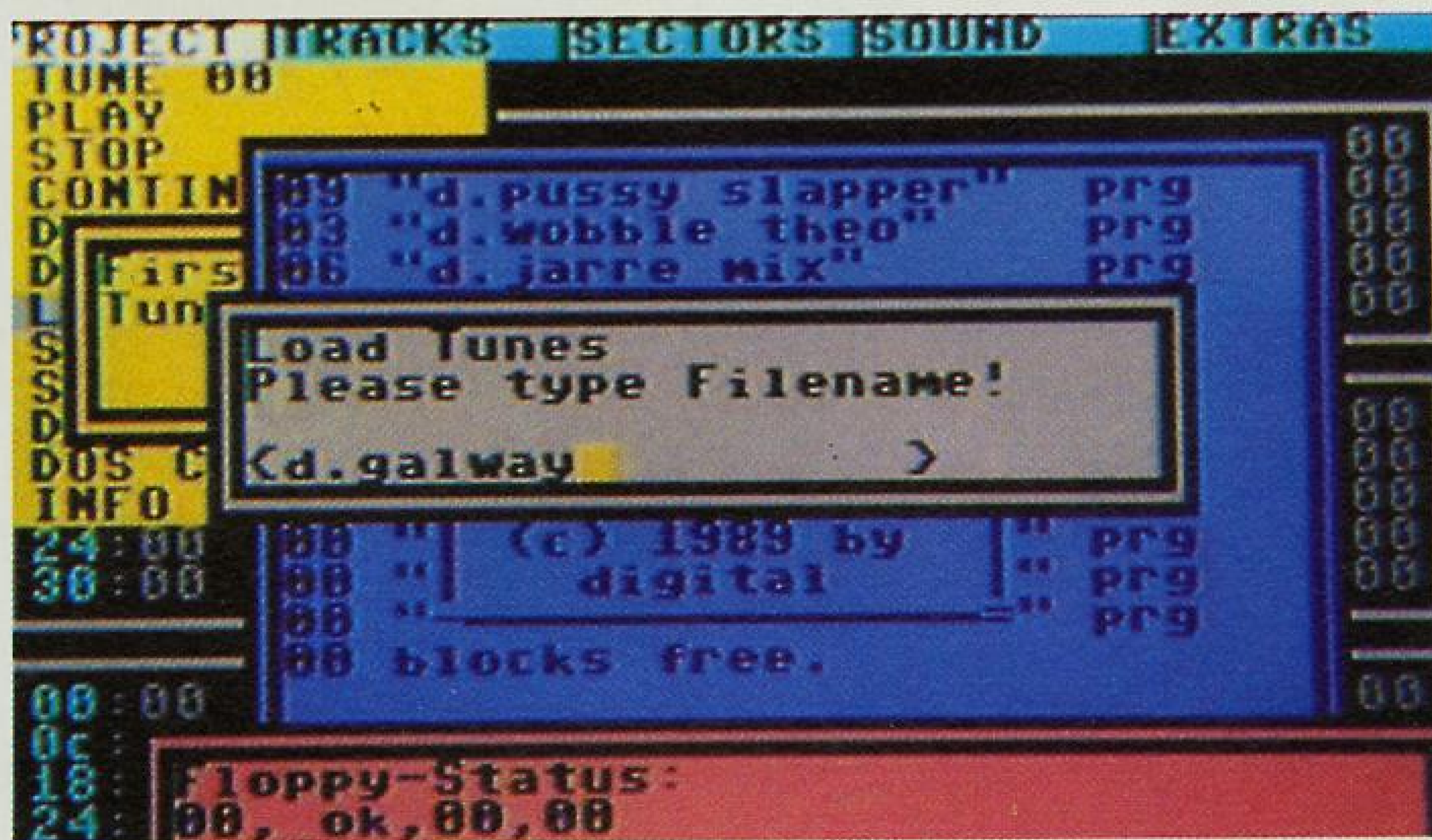
Seit kurzer Zeit gibt es von der Hückelhovener Company **DIGITAL MARKETING** ein Tool zu kaufen, mit welchem man, so die Werbung, Musikstücke und Soundeffekte erstellen kann, die in der Qualität bekannten Spielen nicht nachstehen sollen. **ROMUZAK** nennt sich das „Wunderding", das zu einem sehr guten Preis angeboten wird. Was bleibt uns, als dem Gerät mal auf den Zahn zu fühlen...

Neben den beiden eigentlichen Editorprogrammen (Musikeditor/Effekteditor) findet man auf der Diskette noch einige andere Serviceprogramme, die den späteren Einsatz der mit den Editoren erstellten Sounds/Effekte in eigenen Programmen erleichtern.

Nennen wir den ROMUZAK-Musikeditor einfach mal das Hauptprogramm der Diskette und laden es ein. Nachdem der Ladevorgang (mit Speedload) abgeschlossen ist, empfängt einen ein Screen voller hexadezimaler Zahlen und einer Menüleiste. Hat man den ersten Schrecken überstanden, nimmt man sich am besten das beigelegte Handbüchlein zur Lektüre. Wichtig zum Verständnis und vor allem zur Bedienung des Programmes ist also das Verständnis und die Fähigkeit zur Anwendung des Sechzehnersystems.

Aber zurück zum Aufbau: Das große Getümmel hexadezimaler Zahlen ist in drei Blöcke eingeteilt, von denen jeder (erraten?) eine Stimme des SID verwaltet, denn das, auf was wir hier schauen, ist die Trackverwaltung von ROMUZAK. Folglich arbeitet das Programm mit der heutzutage üblichen Track/Pattern-Technik, mit der man auch ohne großen Aufwand längere Musikstücke erstellen kann. Hierzu gibt man einch in einer Liste immer wieder die Nummern verschiedener vordefinierter Takte eines Musikstückes an, die dann nacheinander abgearbeitet (gespielt) werden. Allerdings hat man hier noch eine Menge zusätzliche Funktionen untergebracht. Man kann hier die Transpose-Werte einfügen und auch Sektoren mehrmals spielen lassen (und kann den bereits niedrigen Speicherverbrauch so noch weiter in den Keller drücken).

Die Takte, um wieder den Faden aufzunehmen, werden bei ROMUZAK „Sektoren" genannt und können auf eine Art und Weise editiert werden, die ein wenig gewöhnungsbedürftig ist. Auf dem Screen wird hierbei ein Extra-Window eingeblendet, in dem man einfach eine Aufreihung von Anweisungen sieht, die dem Programm dann schon mitteilen, was Masse ist. So gibt es einen Befehl zum Setzen der Länge der Töne, die nach diesem Befehl gespielt werden und einen Befehl, mit dem man das jeweilige Instrument für eine Stimme auswählen kann. Befehle gibt es ebenso für Effekte wie Glissando, Portamento und z.B. auch Pausen. Andere Effekte wie Arpeggios, Frequenz- und Pulswellenvibratos wiederum stellt man direkt am jeweiligen Instrument ein. Auch beim Einstellen der Instrumente findet man die sehr kompakte Hexadezimalschreibweise wieder, die dem unbedarften C-64-Anfänger (falls es so etwas überhaupt noch gibt) sicher so manchen Seufzer entlocken wird – hat man sich aber erst einmal daran gewöhnt, ist man sicher froh, daß man die ganze Geschichte so schnell hinter sich bringen kann; der Cursor springt nämlich automatisch nach jeder Eingabe zum nächsten einzugebenden Wert. An Instrumenten un Effekten kann man ohne große Probleme alles erzeugen, was zuletzt klanglich auf dem C-64 gemacht worden ist, mit der Ausnahme von Samples, die mit ROMUZAK nicht verwaltet werden können. Leider klingen die Drums exakt wie die, die Hubbard und auch die „Maniacs of Noise" zuletzt nur noch benutzt haben – ein wenig mehr Einfallsreichtum hätte hier sicher nicht geschadet.




Verlassen wir nun aber die Sound-Edit-Funktion und wenden wir uns wieder der Menüleiste zu. Hier findet man in beinahe amigamäßiger Manier viele Werkzeuge zum Umgang mit den Musikdaten: Laden, Speichern, eines der acht im Speicher haltbaren Musikstücke anwählen, Abspielen, Löschen, Directory, DOS-Befehl, Tracks und Sektoren kopieren und austauschen, Sektoren an andere anhängen, Filter ansteuern, Geschwindigkeit setzen. Als Extras findet man hier u.a. die Möglichkeit, Musikstücke von anderen (Editor-) Programmen (SOUNDMONITOR und FUTURE-COMPOSER) zu konvertieren und eine Option, mit deren Hilfe man die fertigen Musikstücke (die man auch außerhalb von ROMUZAK benutzen kann) im Speicher verschieben kann.

Bei ROM'S FIX 0.6 handelt es sich um das Programm für die Soundeffekte. Auch hier setzt sich der kompakte Stil der Dateneingabe fort. Man kann ohne Probleme Soundeffekte à la PARADROID, aber auch „ganz normale" Spielunterlegungen erzeugen, was eindeutig die Flexibilität dieser Routine, die ebenso wie ROMUZAK in den Interrupt eingeklinkt wird, aufzeigt. ROM'S FIX 0.6 verwaltet bis zu 32 verschiedene Soundeffekte, was für eigentlich jeden Zweck ausreichen sollte. Die Anweisungen, die in der Anleitung zum Einbau der Routinen in eigene Machwerke gegeben sind, sollten „normalguten" Programmierern genügen. Ich persönlich halte diese Arbeit nicht für schwierig, und ich habe schon eine ganze Weile nicht mehr so richtig programmiert.

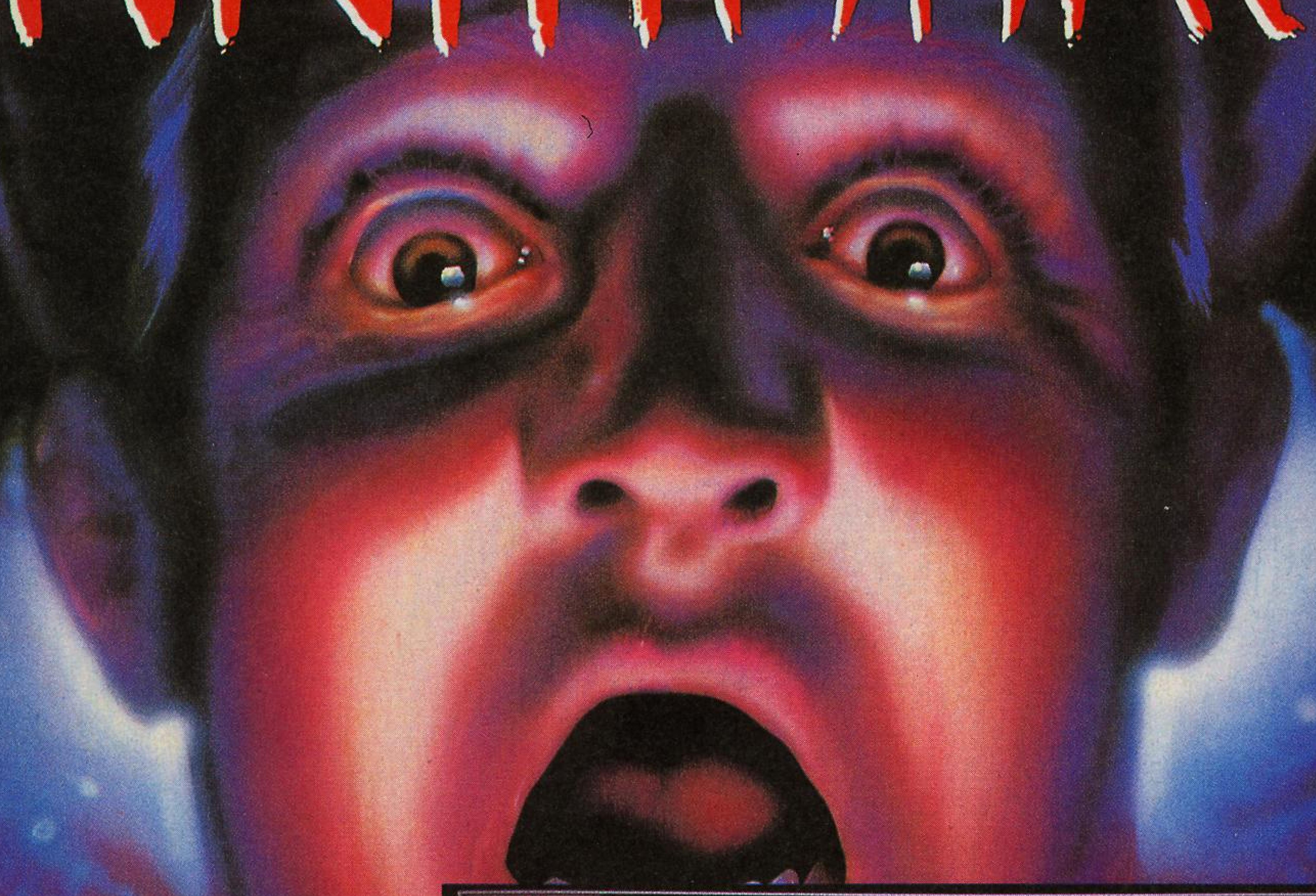
Diejenigen, denen das aber alles zuviel auf einmal ist, können sich auch zurücklehnen und sich die beigefügten Demosounds reinfahren – es ist eigentlich für jeden was dabei.

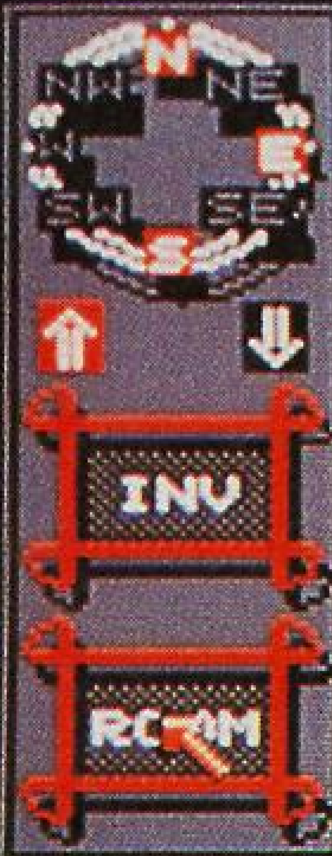
ROMUZAK ist ein recht gelungenes Programm. Nach der Einarbeitungszeit bietet es genügend Komfort zum effektiven Arbeiten – man sollte sich vielleicht ein klein wenig mit Musik auskennen, aber bei welchem Musikprogramm muß man das nicht? Probieren kann man allemal...

*Ulrich Mühl*

**Positiv:**
Sehr leistungsfähig, flexibel, Musiken/Effekte können in eigene Programme eingebaut werden, viel Software fürs Geld
**Negativ:**
Bediener sollte Hexadezimalsystem kennen (ist aber kein Akt, es zu lernen)

# PERSONAL NIGHTMARE






## INVENTORY

Du blätterst die Zeitschrift durch. Eine Seite fesselt Dich ganz besonders. Du entdeckst dort einen Wettbewerb. Verlost werden: 1 Videorecorder, 1 teuflisch gutes Video und jede Menge saustarke T-Shirts.

■ Was nun?
> Get a II

**Kennwort: HORROR SOFT**

TAKE
DROP
OPEN
CLOSE
LOCK
UNLOCK
EXAMIN
LOOK I
EXITS
LOOK
WAIT
PAUSE
SAVE
RESTOR

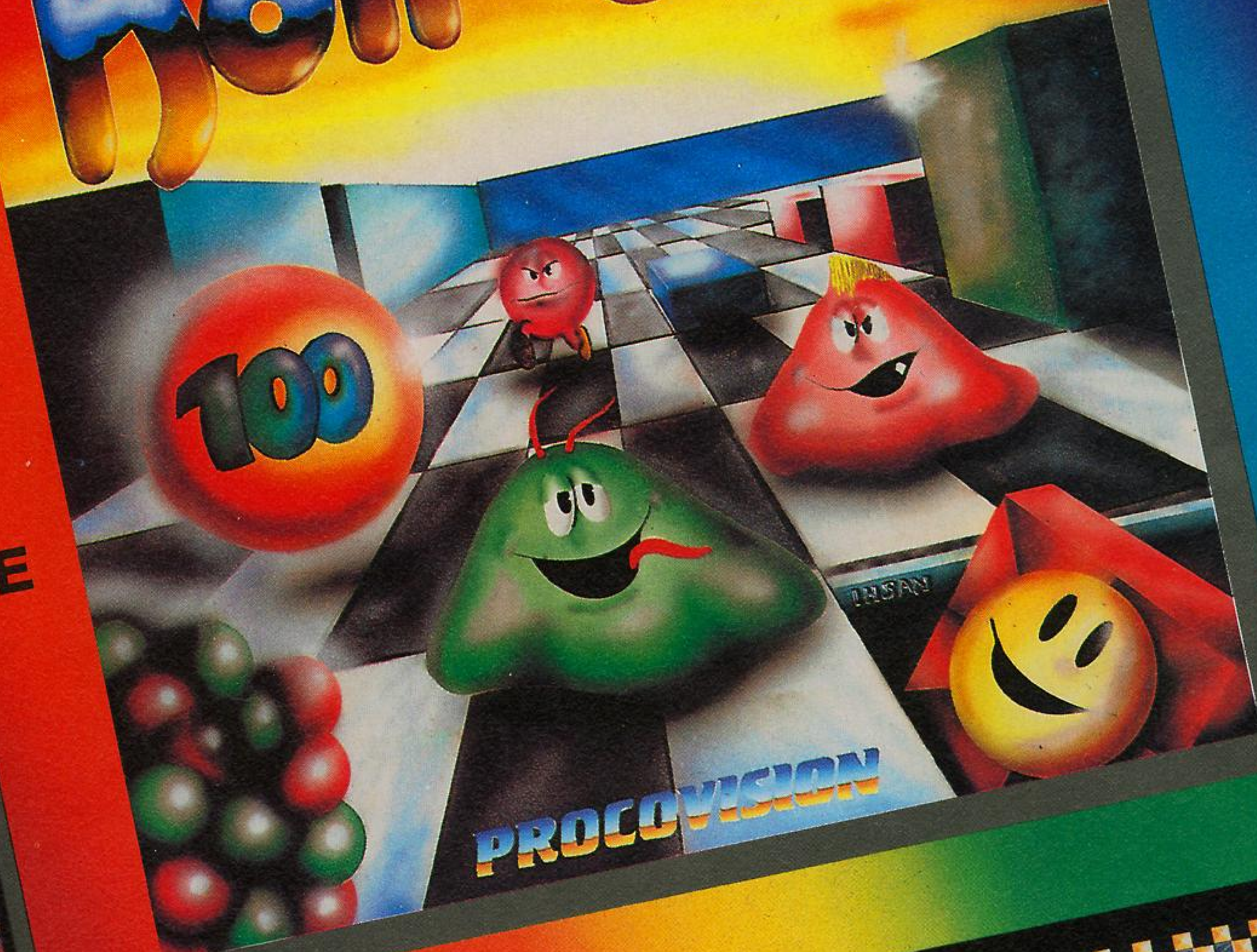
Na, na, na, das geht natürlich nicht. Denn gewinnen könnt Ihr selbstverständlich nur einen der Preise unseres PERSONAL-NIGHTMARE-Wettbewerbs: Entweder den Videorecorder oder das Video oder ein T-Shirt. Klaro? Eine Kleinigkeit sollt Ihr dafür aber auch tun: Nennt uns den Namen des Programmierers und den Titel eines seiner früheren Adventures. Einsendeschluß ist der 30. 9. 89.

Postkarte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege



**EAS-Software presents**



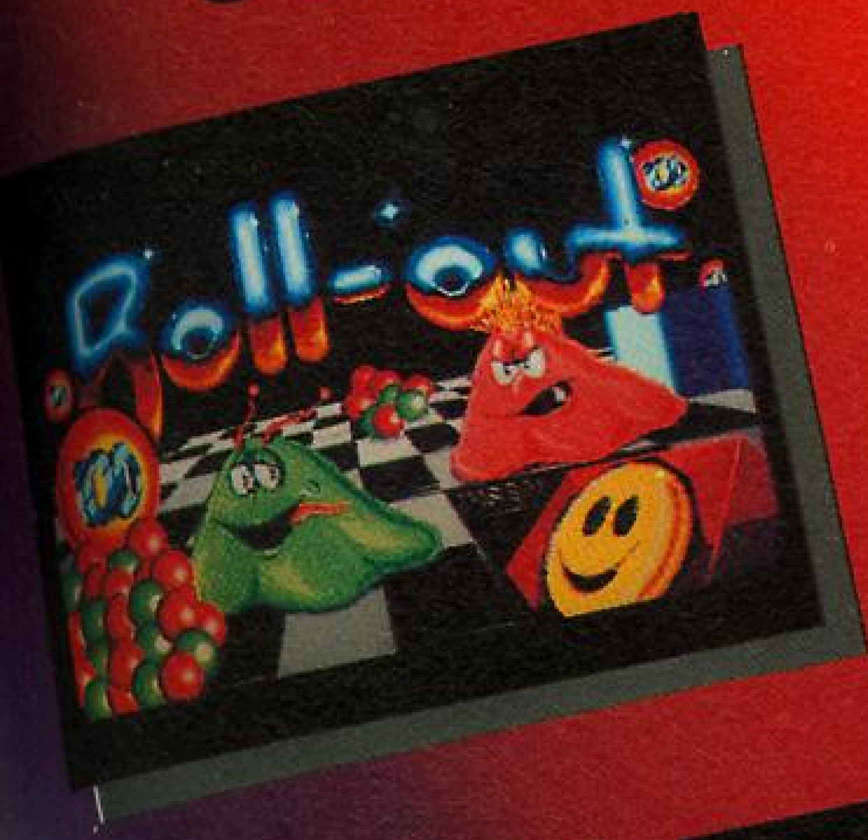



**Lieferbar für:**

**AMIGA 500/ 1000/2000**

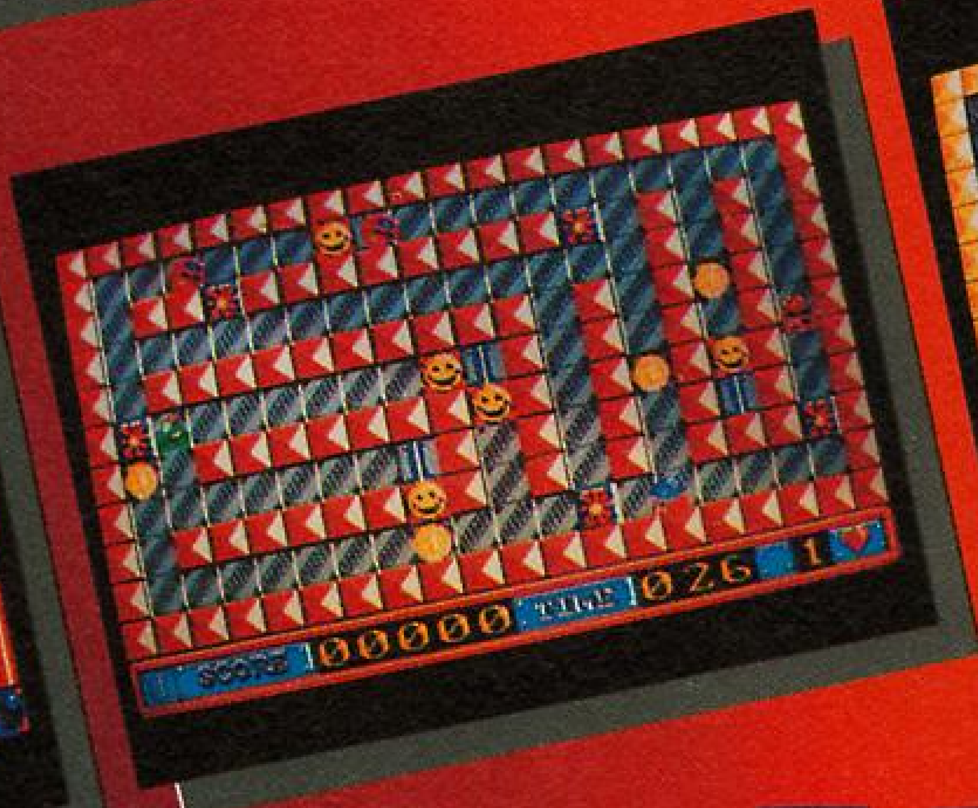
**ATARI ST COLOR**

**COMMODORE C 64/128**

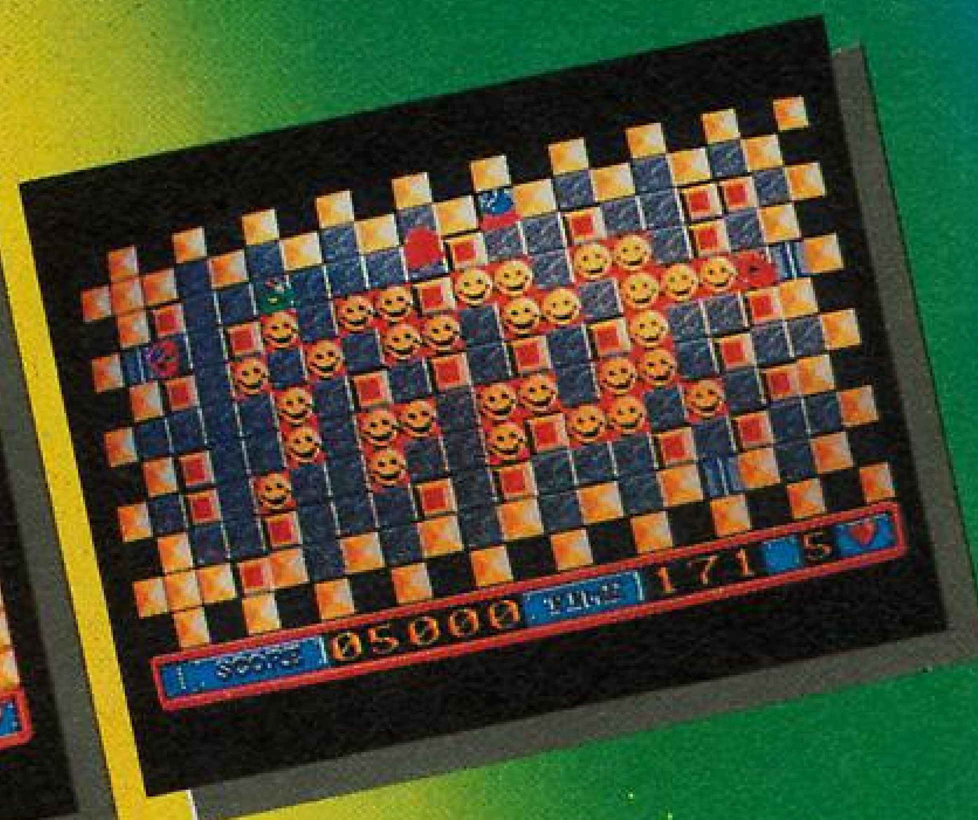












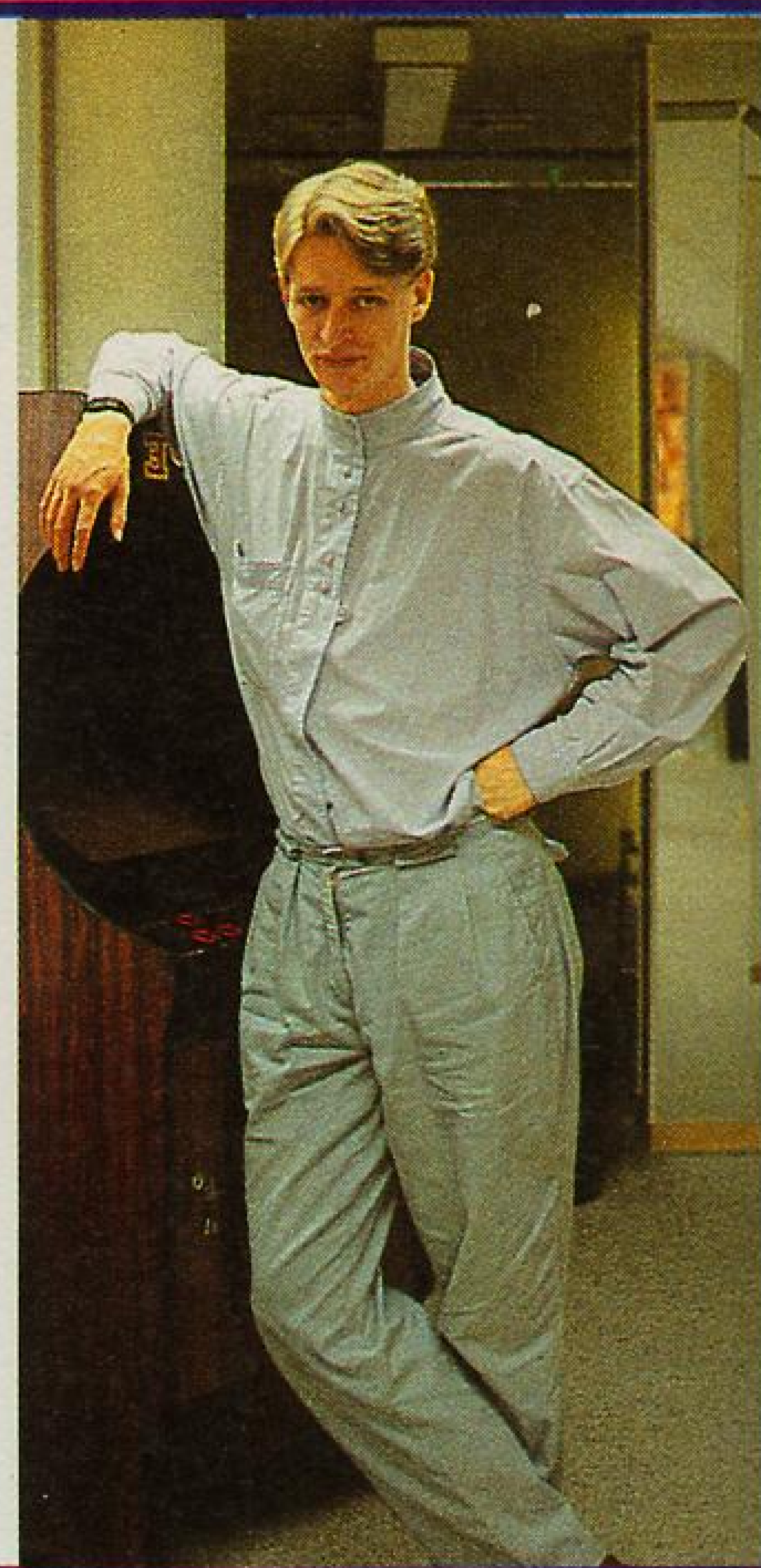
**Distributor: EAS Software**

Liegnitzer Weg 16
4690 Herne 1
W.-Germany
Tel. 0 23 23 / 4 30 22
Fax 0 23 23 / 4 30 03

Gute Programme + Programmierer für alle gängigen Systeme gesucht.

Erhältlich
in KARSTADT-Filialen mit Software-Theken,
im guten Fachhandel,
Original nur mit deutscher Anleitung.



## Hallo Freaks!

**Für diesen Herbst sind so viele Spielhallenumsetzungen für die Heimcomputer geplant wie selten zuvor. So werden besonders die SEGA-Hits die heimischen Gefilde erobern, denn POWER DRIFT, der tolle Rennsimulator, und PASSING SHOT, ein Tennisspiel der Extraklasse, werden aller Wahrscheinlichkeit noch dieses Jahr erscheinen! Laßt Euch mal überraschen! Einen vollwertigen Ersatz für die Automatenspiele gibt's allerdings so schnell nicht, denn was da an Aufwand betrieben wird, läßt sich auf Heimcomputern nach wie vor nur schwer realisieren. Schaut Euch mal die neuen Games dieses Monats an!**

**Michael Suck**

Knackige Action bei CRIME FIGHTERS

Eine der interessantesten Neuveröffentlichungen stammt von einem der renommiertesten Spieleproduzenten Japans, nämlich von **KONAMI**. In letzter Zeit war es etwas still um diese Firma, aber man ließ sich deshalb sehr viel Zeit, um nun mit ausgereiften Produkten auf den Markt zu drängen. Ein neues Spielkonzept bietet **CRIME FIGHTERS**, so heißt das neue Werk, zwar nicht, aber das war ja auch nicht unbedingt zu erwarten, oder? Vielmehr läßt schon der Titel erahnen, daß CRIME FIGHTERS „bodenständige Action mit einem düsteren Ambiente“ bietet, um es mal vorsichtig auszudrücken. Okay, okay, ich geb' ja zu, man kann's auch einfacher sagen: CRIME FIGHTERS ist ein Hau-Drauf-Spiel allererster Güte, bei dem Ihr am besten alles mit Euren Fäusten umhaut, was sich bewegt (Ausnahme: Den zweiten Spieler im 2-Player-Mode). Damit steht dieses Game in der besten Tradition von Spielen wie *Double Dragon* oder *Vigilante*, die im wesentlichen alle eins gemeinsam haben: Eines bis zwei Helden müssen sich mit den Schergen eines Bösewichts herumprügeln, um ihre Mädels zu retten. Doch halt, bei CRIME FIGHTERS ist es anders! Jetzt geht's nämlich nicht mehr nur um ein Mädel, nein, jetzt sind's schon an die fünfzehn heiße Girls, die in unserem Fall von „Fat Toad“ wie Tiere in einem Käfig eingesperrt sind. Der Held und sein Kollege müssen nun acht Levels durchfighten, an deren Ende jeweils ein schwerer Obermacker wartet, dem schwierig beizukommen ist. KONAMI hat sich dabei nicht nur bemüht, möglichst ausgefallene Charaktere in die Prügelei zu schicken, sondern verpaßte dem Spiel noch hervorragende Backgrounds, ausgefeilte technische Tricks und jede Menge Gags.

Man mag über Prügelspiele dieser Art herziehen und fehlende Moral und Ethik bemängeln, wenn man jedoch erstmal CRIME FIGHTERS gespielt hat, wird sicherlich auch dem größten Kritiker ein Schmunzeln entlockt, denn KONAMI nimmt die Spielhandlung keineswegs bierernst, sondern ironisiert die eigenen Klischees kräftig. Das beginnt schon bei den feindlichen Prügelknaben, unter denen zwar übelstes Kaliber zu finden ist (schlagwütige Punks, Kettensägenschwinger, Messerstecher, Heckenschützen, usw.), wo aber andererseits auch witzige, pomadeglänzende Schönlinge mit ihren Händen durchs Haar streichen oder der gute, alte Freddy Krüger die Krallen wetzt. Damit nicht genug: An einigen Stellen gibt es Slapstickeinlagen allererster Güte, die man so sonst nur von Zeichentrickfilmen à la *Tom & Jerry* gewohnt ist. Da bricht urplötzlich ein Stück einer Werbetafel los, um den Helden zu plätten, das Covergirl eines Posters in der U-Bahn blinzelt mit dem Auge, oder die Tür einer Peepshow drückt die Spielfigur an die Wand, wenn diese etwas zu neugierig wird...

All diese Einlagen volziehen sich vor einer farbenfrohen Kulisse, bei der keine Details fehlen. Da gibt es tolle Wandgraffities in der U-Bahn-Station, einen herrlichen Sonnenaufgang mit Wellenplätschern am Kai und dergleichen mehr. Wenn dann am Ende des ersten Levels die U-Bahn einfährt, geschieht dies sogar mit gesampelten Brems- und Fahrgeräuschen. Neben den grafischen Augenweiden kommt natürlich die technische Seite ebenfalls nicht zu kurz. So gibt es ca. acht verschiedene Schlagvarianten, wobei es immer einige Varianten gibt, die bei den verschiedenen Angreifern besonders effektiv sind. CRIME FIGHTERS ist einfach ein simples Spiel, das mit großem Aufwand jede Menge Spaß und dem Spieler die Möglichkeit bietet, vielleicht mal unterdrückte Aggressionen abzureagieren. KONAMI hätte zwar auf so manche Geschmacklosigkeit verzichten können, aber letztendlich ist CRIME FIGHTERS ein gut durchdachtes Actionspiel mit genügend Ironie und Witz, um jedem klar zu machen, daß dieses Spiel eben **nicht** die Realität ist. Probiert's mal aus!

Noch fetziger, heißer und dramatischer geht's bei **ACT FANCER** zu, einem neuen Ballerspiel aus dem Hause **DATA EAST**! Dieser Leckerbissen soll Euch noch mal richtig den Mund wässrig machen, denn dieses Spiel gehört in fast allen Belangen zur Crème de la Crème dieses Genres. Aufgabe des Spielers ist es, mit einem flinken Roboter durch horizontal scrollende Levels zu jagen und ganz simpel alles abzuschießen, was sich bewegt. Am Ende der Levels warten, oh Wunder über Wunder, Endgegner allerhärtesten Kalibers, die mir beim Test das Fürchten lehrten. So nebenbei macht ACT FANCER aber trotz des hohen Schwierigkeitsgrades tierisch Spaß, denn es ist ein Lernspiel, bei dem man mit viel, viel Übung die Angriffstaktiken der Gegner lernt und irgendwann die ersten Level schon im Schlaf schafft. Bis dahin ist es allerdings ein weiter Weg, denn selten sah ich in letzter Zeit ein Ballerspiel, in dem es derart knifflige Situationen gab wie bei ACT FANCER. Hinter den fantastischen, bizarren Alienlandschaften voller unbekannter Pflanzen verbergen sich ekelige, gefährliche Spinnenwesen, Maden und weitere Ausgeburten düsterer Phantasien, wie z.B. der Kokon-Bau, aus dem widerliche Grashüpfer-Spinnen ausschlüpfen. Die Grafiken dieser unwirklichen Welt sind absolut State of the Art und mit diesem technischen Standard wohl nicht besser zu kreieren. Zudem gibt es in den einzelnen Leveln keinen Action-Einheitsbrei mit sich immer wiederholenden Spielmustern, sondern Abwechslung en masse mit den unterschiedlichsten Anforderungen. So besteht das zweite Level überwiegend aus Jump-and-run-Elementen, das dritte aus Ballerei und das erste aus Geschicklichkeitsprüfungen. Unser kleiner Held, der Act Fancer, kann seine ohnehin schon große Sprungkraft und die Schußfähigkeit verbessern, indem er die kleinen roten und blauen Kugeln aufsammelt, die ab und an bei abgeschossenen Feinden übrigbleiben. Eine einzige unvorsichtige Berührung mit den Gegnern reicht jedoch aus, um den Act-Fancer wieder schrumpfen zu lassen.

Ballerstrategen werden in ACT FANCER ein spannendes, actiongeladenes Spiel vorfinden, bei dem flinke Finger und gute Reflexe gefragt sind. ACT FANCER wurde mit viel Detailliebe zu Grafiken und dem Spielablauf produziert und gehört somit sicherlich zu den Tophits dieses Sommers. ACT FANCER ist einfach hirnlos, fantastisch, bizarr, schweißtreibend und verdammt schwierig – also einfach toll!

Wenn wir schon mal im Genre der sogenannten Beat'em up's waren, können wir ja auch gleich dorthin zurückkehren, denn kein Geringerer als **SEGA** macht sich daran, die werte Konkurrenz mit **GOLDEN AXE** kräftig nachzuahmen. Natürlich sind die wesentlichen Spielelemente die gleichen wie bei CRIME FIGHTERS, will heißen, Ihr dürft wieder drauflos dreschen, was das Zeug hält. Feine Unterschiede gibt's jedoch im Spielaufbau und der Story, die SEGA diesmal weit ins Reich der Mythen und Märchen getragen hat. So war es einmal vor langer Zeit, daß ein liebes Königspaar von Weauchimmer, dem großen miesen Universalbösewicht des elektronischen Zeitalters, in sein gar furchterregendes Schloß geschleppt wurde. Nun will Werauchimmer das friedliche Land mit Terror regieren, was sich die Bewohner natürlich nicht gefallen lassen. Sie stellen eine kleine, schlagkräftige Truppe zusammen, die den Kampf aufnimmt.

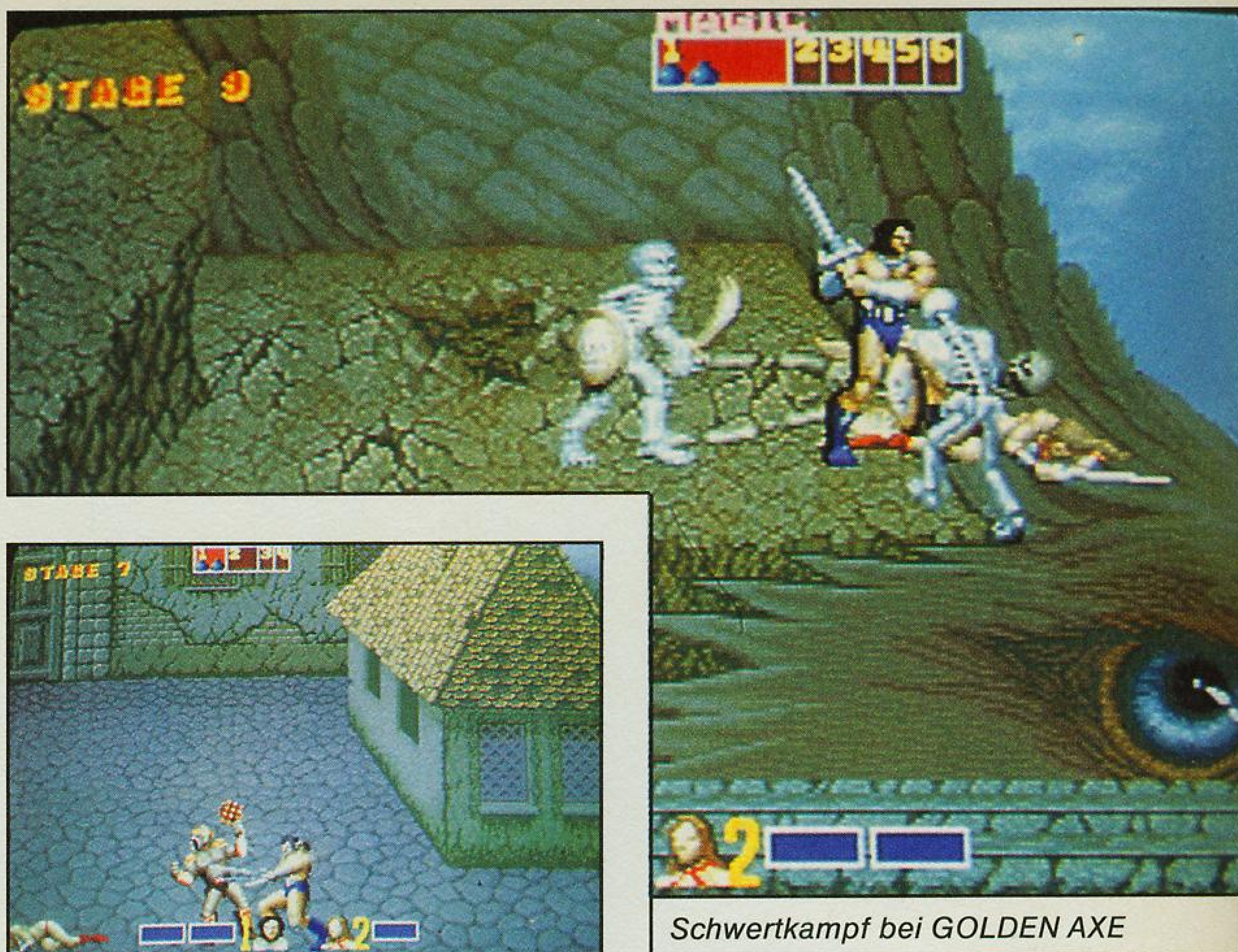
*Die Endgegnerin des ersten Levels ... (die Schlange natürlich!)*



Einher mit dieser Spielstory gehen wunderschönen Fantasygrafiken in verschwenderischer Pracht und Fülle, die in jedem der neun Level für schöne Abwechslung im ansonsten tristen Action-Einerlei sorgen. Zwar gibt SEGA den 1 – 2 Spielern drei verschiedene Spielcharaktere zur Auswahl, von denen die zwei Krieger zu bevorzugen sind, doch sind die Spieltaktiken mit Schwert und Füßen ein bissel mager. So könnt Ihr entweder gerade zustechen oder nach einem Sprung von oben draufhalten, aber mehr gibt's nicht! Alle anderen Spielaktionen ergeben sich nämlich mehr oder weniger automatisch und sind vom Typus der Angreifer abhängig. Manchmal hatte ich sogar den Eindruck, daß die Treffer zwischen den Kontrahenten ganz simpel abwechseln, ohne daß die eigene Angriffstaktik darauf besonderen Einfluß hätte. So geht die eigene Energieleiste beständig den Bach runter. Eigentlich schade um dieses ansonsten sehr gut aufgemachte Spiel, das außer der Grafik und dem märchenhaften Sound noch mit riesigen Sprites und ein paar neuen Ideen aufwartet. Zwischen den Levels gibt es da eine nette Ausruhszene am Lagerfeuer, an dem die Helden eingenickt sind. Doch plötzlich tauchen ein paar Zwerge mit Beuteln auf dem Screen auf, die wieselflink herumlaufen. Die Helden erwachen nun und können die Zwerge mit ein paar leichten Klapsen, äh.. Tritten dazu „überreden", magische Bonusbeutel oder Energieauffrischung abzuwerfen. Die Beutel könnt Ihr beliebig sammeln und in kritischen Kampfsituationen quasi als „Smartbomb" verwenden. Je mehr Beutel Ihr habt,- desto größer ist die Wirkung.

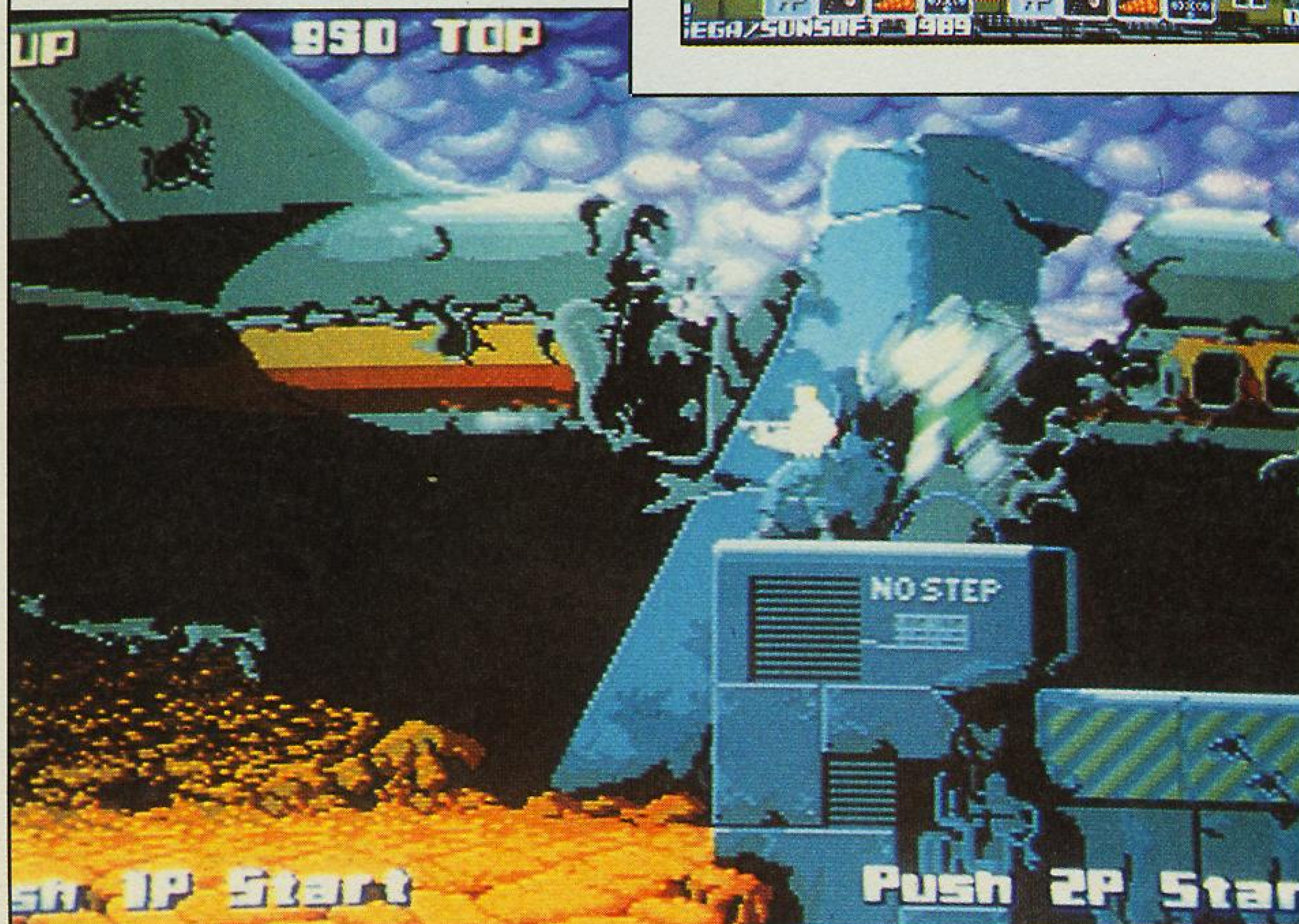
Leider erwies sich die Zwergeneinlage als nahezu einziger Lichtblick, so daß GOLDEN AXE eine der mäßigeren Neuveröffentlichungen von SEGA bleibt. Die Aufmachung ist zwar, wie von SEGA gewöhnt, perfekt, aber für den Spielablauf hätte man sich mehr Zeit nehmen sollen, denn gut Ding will Weile haben – siehe KONAMI!

Um das SEGA-Image aber gleich wieder aufzupolieren, haben ich noch ein anderes Game dieser Company für Euch, das in Zusammenarbeit mit **SUNSOFT** produziert wurde. Es heißt **BAY ROUTE** und hat eigentlich nichts mit einer in der Aussprache ähnlichen Stadt zu tun, die immer wieder Brennpunkt des politischen Weltgeschehens wird. Eher wird man beim Anblick der Grafiken an apokalyptische Weltuntergangsvisionen erinnert, denn die Kulisse ist doch überwiegend sehr ruinenhaft und reicht von trostlosen Geröllwüsten über angeknabberte Wolkenkratzer bis hin zu einem abgestürzten Flugzeug.




*Schwertkampf bei GOLDEN AXE*




*Hervorragende Grafik: BAY ROUTE*

Vor diesen Hintergründen können sich ein bis zwei Spieler mit verschiedensten Gegner auseinandersetzen, die aus der Luft und über den Landweg auf den Screen taumeln. Der oder die Spieler müssen nun versuchen, die horizontal scrollenden Levels möglichst ohne Blessuren zu überstehen. Damit dies gelingt, kann der Spieler jederzeit zwischen vier verschiedenen Waffen wählen, die ihm das Überleben erleichern. Da gibt es nette Dinge wie den Flammenwerfer oder den Streuschuß, aber letztendlich tut die ganz normale Wumme ihre besten Dienste, und dies vor allen Dingen deshalb, da sie am besten ausgestattet werden kann. Entpuppen sich doch einige der feindlichen Überreste als Bonussymbole, die die Feuerkraft der derzeit angewählten Waffe stufenweise verstärken. Je mehr Boni Ihr sammelt, desto mehr geht's ab...

Vom Spielaufbau her ähnelt BAY ROUTE also den vielen alten Bekannten, die wir schon in der Shoot 'em up-Szene gesehen haben. SEGA stört das auch gar nicht weiter, im Gegenteil! In einigen Leveln werdet Ihr auf Endgegner treffen, die Ihr mit Sicherheit schon kennt! So gibt's eine Schlange à la *R-Type und eine Festung im Gryzor*-Stil, Spielelemente also, die schon immer für Aufregung und Action satt gesorgt haben. Es ist nicht zu verkennen, daß SEGA, anscheinend mangels eigener Ideen, kräftig abgekupfert hat, um dem Spiel den nötigen Pfiff zu geben. Denn obwohl BAY ROUTE absolut gar nix Neues bietet, macht das Game echt 'ne Menge Spaß!

So, Freunde, wenn Ihr jetzt immer noch keine Anregung dafür gefunden habt, wie Ihr schwitzen könnt, ohne in der Sonne herumzuliegen, müßt Ihr Euch selbst was einfallen lassen, denn nu' is' Schluß! Ich wünsch' Euch viel Spaß beim Baden und Spielen!

# Microwelle

**Hallo Leute!** **Einige von Euch haben vorgeschlagen, daß wir doch statt des einen Programms, das wir pro Ausgabe in dieser Rubrik vosrstellen, zwei bis drei besprechen sollten. Wir haben uns das reiflich überlegt und werden – sofern wir mehrere interessante Programme bekommen haben – dies auch tun. Damit wollen wir auch zeigen, daß gerade die fleißigen 8-Bit-Programmierer bei uns nicht zu kurz kommen, nur weil alle Welt dem 16-Bit-Wahn verfallen ist und man aus diesen Maschinen mehr herausholen kann. Eine Vorauswahl zugunsten von Atari ST und Amiga gibt es bei uns eben NICHT! Als kleinen Vorgeschmack wollen wir in dieser Ausgabe mal ein Shoot 'em up für den C-64 vorstellen, das technisch sehr ordentlich gemacht wurde und Euch ein Ansporn sein soll. Also, ran an den Rechner, und her mit Euren eigenen Meisterwerken!**

**Programm:** Galacty Force, **System:** C-64, **Datenträger:** Diskette, **Autor:** Axel Seemann-Kahne, Kisslegg.

Nach den vielen, vielen Adventures und Strategiespielen, die uns tagtäglich geradezu waschkörbeweise (nun ja, eine kleine Übertreibung...) erreichen, ist es und eine große Freude, zur Abwechslung mal was für die Joystickartisten zu bieten, die am liebsten mit halsbrecherischen Manövern durch die unergründlichen Weiten des Universums fliegen, immer im Jagdfieber nach übelgesinnten Außerirdischen. Dieses geradezu klassische Strickmuster machte sich **Axel Seemann-Kahne** zu eigen, um ein Ballerspiel zu programmieren, das alle Spielelemente der Shoot 'em up's auf seine wesentlichen Elemente zurückführt: Ballern, ohne die Gegner zu berühren.

Man mag nun einwerfen, daß im vorliegenden Fall das Spiel **GALACTY FORCE** etwas **zu** simpel geraten ist, aber ich finde, es ist halt ein Ballerspiel für Puristen.

Und da Pusristen alles Unwesentliche ganz einfach weglassen, hat sich der Autor sogar die sonst so beliebte Hintergrundstory gespart. Fest steht bei Spielbeginn nur, daß der große galaktische Friede zerbrochen ist und das große Sternengemetzel begonnen hat. Der Spieler steuert mal wieder ein kleines, schickes Raumschiff über den horizontal scrollenden Sternenscreen und muß versuchen, alle Angreiferwellen zu überleben. Die Angreifer haben nämlich ziemliche Ladehemmung. Es kann natürlich auch sein, daß sie das Risiko lieben und deshalb in aberwitzigen Formationen über den Bildschirm rasen, um das eigene Raumschiff zu rammen. Natürlich wissen wir uns zu helfen und drücken den kleinen, zierlichen Feuerknopf, um ein Stakkato an Schüssen abzufeuern, die die miesen Bösewichte zermalmen.




Sollte es Euch gelingen, mit Euren drei Schiffen weit genug in den inneren Sternenbereich vorzudringen, warten an zwei verschiedenen Stellen noch absolut miese Endgegner auf das große Shoot Out. Sollte es Euch nicht gelingen, bis dorthin vorzudringen, bekommt Ihr nach Spielabschluß immerhin noch angezeigt, wieviel Prozent des gesamten Spiels ihr absolviert habt. Eine nette Idee, die den Game-Over-Frust etwas dämpfen kann.

GALACTY FORCE verfügt leider nur über karge Hintergrundgrafiken, einen wenig variablen Spielverlauf und recht einfach gehaltene Sprites. Dafür ist das Programm technisch eine blitzsaubere Leistung, an der es nichts zu meckern gibt. Neben dem sauberen Drei-Wege-Scrolling und einigen Spielereien mit dem Interrupt sind besonders die beiden Melodien erwähnenswert, die den Vergleich mit professionellen Sounds wahrlich nicht scheuen müssen. Erstklassige Effekte und Instrumente, dazu schöne Kompositionen mit dem passenden Arrangement – und schon ist der Ohrenschmaus fertig.

GALACTY FORCE ist also ein simples Spielchen, das aber durchaus unterhaltsam sein kann, wenn man mal die nötige Abwechslung zwischendurch braucht – und dafür ist ein Ballerspiel immer noch am geeignetsten. *(red.)*

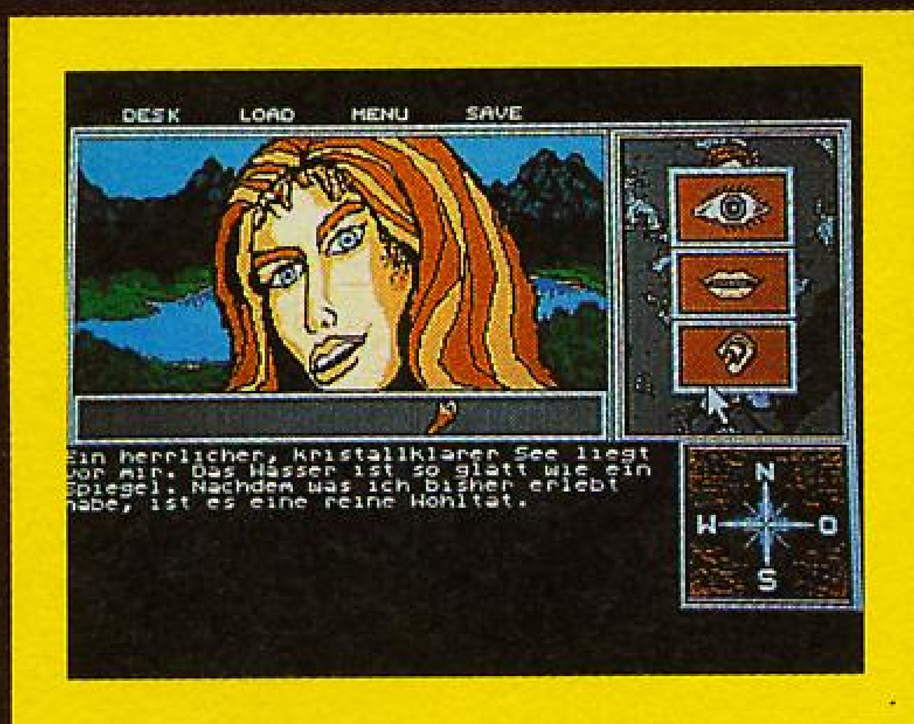
## ● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

**TRONIC-Verlag**
**ASM-Redaktion**
**Kennwort: MICROWELLE**
**Postfach 870**
**3440 Eschwege**

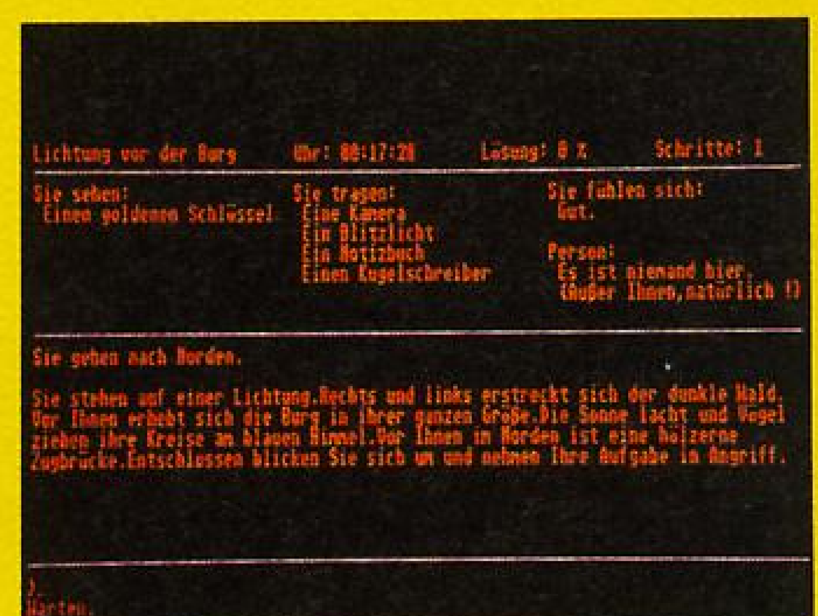
# Microwelle

ST



**TWILIGHTWORLD**
Horror-Adventure mit 50 Super-Bildern. Statt Texteingabe komfortable Icon-Steuerung. Vorgestellt in ASM 6+7/89.
Bestell-Nr.: ST-0789.

ST



**ILLUSIONEN**
Ein ideenreiches, deutsches Adventure um einen von Außerirdischen entführten Wissenschaftler. Lauffähig auf ALLEN ST's (mono + farbe). Vorgestellt in ASM 2/89.
Bestell-Nr.: ST-0289

ST



**QUIZMASTER**
Spannendes deutsches Quizspiel mit über 600 Fragen und komfortablem Fragen-Editor. Vorgestellt in ASM 3/89.
Bestell-Nr.: ST-0389

C-64



**IMPERIUM – DER AUFTRAG**
Werden Sie das Imperium retten können? Ein komplexes, deutsches Rollenspiel mit spannenden Kampfsequenzen. Vorgestellt in ASM 11/88.
Bestell-Nr.: C-1188 (nur Disc)

C-64



**CAPTAIN STARK**
Ein tolles Strategie-Actionspiel mit 255 Levels und eigenem Editor. Vorgestellt in ASM/12/88.
Bestell-Nr.: C-1288 (nur Disc)




# Bestellservice

## Microwelle

Diese Programme können Sie ab sofort bei uns bestellen!
Da wir auf eine großartige Verpackung verzichten (eine komplette Anleitung gibt's natürlich), kosten die Spiele nur je **25,– DM!** Bestellungen sind zu richten an:

**TRONIC-Verlag**
**Versand-Service**
**Postfach 870**
**3440 Eschwege**

Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

**1 CD-Player zu gewinnen!**

**Jeder Leser, der dieses ASM Schnippelchen auf eine fran kierte Postkarte klebt und dies bis zum 15. 8. 1989 an die unte stehende Adresse schickt, kan einen CD-Player gewinnen (Rechtsweg ausgeschlossen!)**

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag Postfach 870, Kennwort: „Schnip pelchen", 3440 Eschwege



# PSST!

**Für jeden neuen Abonnenten, den Ihr jetzt für „Aktueller Software Markt" werbt, erhaltet Ihr als Dankeschön eine Super-Postermappe! (10 versch. Motive, incl. 1 Megaposter)!**

## Was müßt Ihr tun?

**Sprecht mit Euren Freunden und Bekannten. Füllt einfach den Coupon aus und sendet ihn mit Unterschrift an:**

**Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege**

**Bitte beachten:**
**Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!**

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ Super-Postermappe (10 verschiedene Motive incl. 1 Megaposter)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

**Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,– DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

**Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.**

Datum Unterschrift

# ASM-BAZAR

**Sammelordner**

zum Archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften.
In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe: Gelb

Nur
**DM 15,–**





**Postermappe**

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm.
Nur **DM 15,–**




**Computer-Haßbuch**

Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.
Nur **DM 5,–**



**Secret-Service Taschenheft**

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1. Jedoch ohne Poster.

Nur
**DM 5,–**

**Bestellungen bitte an:** Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
**Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.




# ASM-FUNDGRUBE

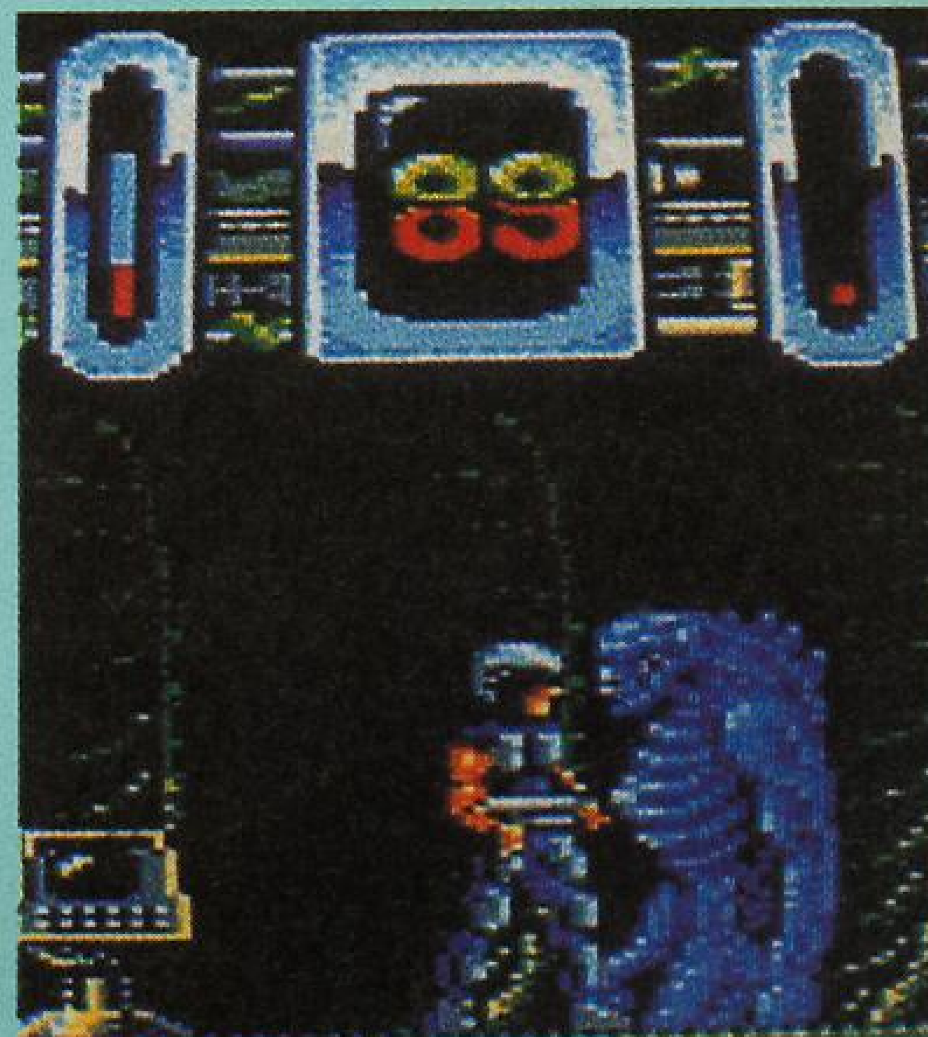
## CPC-SOFT zum Superpreis! Je 10 DM

**Im folgenden haben wir Euch einige Schmankerl oder Schnäppchen anzubieten. In unserer Sonderposten-Aktion befinden sich heiße SCHNEIDER-Titel, die wir, egal, ob für Kassette oder Diskette, für 10 DEUTSCHE MARK an Euch abgeben können. Im einzelnen haben wir diese Art von Sortiment zusammengestellt (das Angebot gilt, so lange der Vorrat reicht!):**

**SCHNEIDER-KASSETTE:**
**Samurai Warrior (039)**
**International Karate (490)**
**Indoor Sports (660)**
**Computer Hits Nr. 5 (770)**
**Now Games IV (772)**
**Stifflip and Co. (814)**
**Fußball Manager (837)**
**Mystery of the Nile (838)**
**Super Sprint (858)**
**Bubble Bobble (866)**
**Ten Computer Hits 4 (876)**
**Basketmaster (884)**
**Superstar Soccer (890)**
**Enlightment (894)**
**International Karate + (900)**
**Side Arms (911)**
**Buggy Boy (916)**
**Deflector (939)**
**Match Day II (956)**
**Rampage (963)**
**Knightmare (966)**
**Super Hang On (968)**
**Championship Sprint (990)**
**Arkanoid II (012)**
**Salamander (156)**
**Savage (560)**
**Game Set and Match I (910)**
**Afterburner (000)**

**SCHNEIDER-DISKETTE:**
**Arkanoid II (D012)**
**Top Ten Collection (D014)**
**Game Set and Match II (D522)**
**Game Set and Match I (D910)**
**Combat School (D957)**
**International Karate (D490)**
**Starglider (D599)**
**Computer Hits Nr. 5 (D770)**
**Stifflip and Co. (D814)**
**Knight Orc (D816)**
**Stationfall (D845)**
**Supersprint (D858)**
**Bubble Bobble (D866)**
**Basketmaster (D884)**
**Superstar Soccer (D890)**
**Side Arms (D911)**
**Trantor (D915)**
**Buggy Boy (D916)**
**Deflector (D939)**
**Rastan (D953)**
**Match Day II (D956)**
**Rampage (D963)**
**Knightmare (D966)**
**Super Hang On (D968)**
**Championship Sprint (D990)**

**Bestellungen nur per Nachnahme (zzgl. Nn-Gebühr) mit Angabe der Bestellnummer.**
**Bestelladresse:**
**Tronic-Verlag**
**Stad 35**
**3440 Eschwege**



*TRANTOR – eines der Super-Games im ASM – Sonderposten!!!*

IM BLICKPUNKT: TIM & STRUPPI

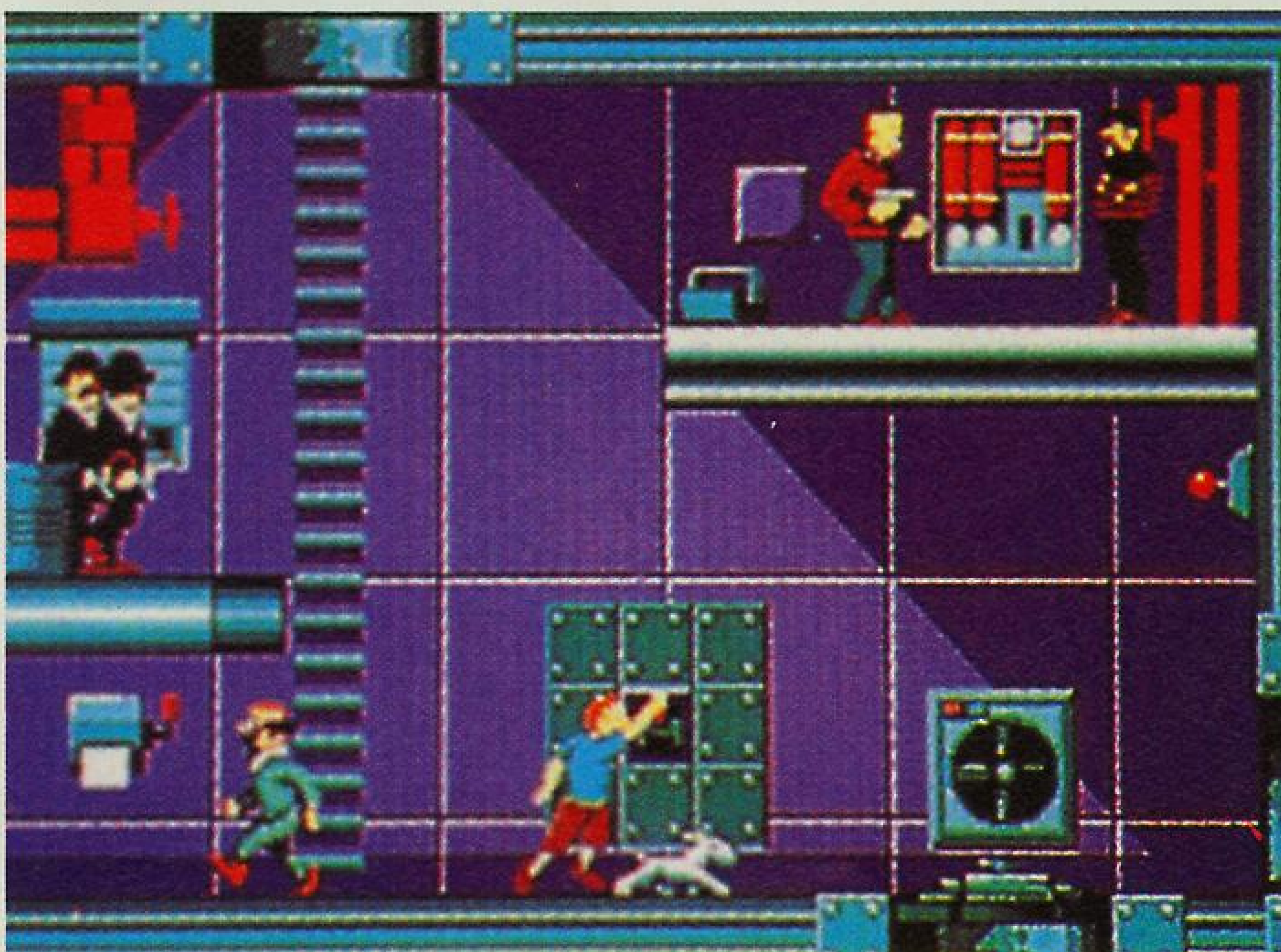
# Die Reise zum Mond

**Programm:** Tim & Struppi auf dem Mond, **System:** Atari ST/ Farbmonitor (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** 23

Tim & Struppi, die bekannten Comic-Helden, dürfen nun gemeinsam mit ihren Gefährten auch auf dem Computer Ihre Abenteuer bestehen.Dank **INFOGRAMES**, die mit **TIM & STRUPPI** auf dem Mond ein Spiel vorlegten, dessen Titel schon einiges verrät.

Tim, Struppi, Kapitän Haddock, Professor Bienlein und Ingenieur Wolf haben die Ehre, als Erste zum Mond fliegen zu dürfen. Allerdings ist auch der fiese Colonel Boris an Bord der Rakete, und der sorgt sofort für Ärger. Doch der Reihe nach. Zunächst sieht man die Raketenbasis; Tim und die anderen werden in einem Auto herbei befördert, die Rampe bewegt sich zur Seite, und die Rakete hebt ab, schwebt für einen Moment über dem Boden und schießt dann in den Weltraum. Zu diesem gut gemachten Vorspann muß man INFOGRAMES wirklich gratulieren, zumal die musikalische Untermalung den Kino-artigen Effekt noch zusätzlich unterstützt.

An dieser Stelle setzt das eigentliche Spiel ein. Tim & Co. steuern die Rakete mit Ziel auf den Mond. Jetzt gilt es zunächst, den auf die Rakete zurasenden Meteoriten auszuweichen und dabei die roten und gelben Bojen aufzunehmen. Acht rote Bojen müssen eigesammelt werden, um das Spiel fortsetzen zu können. Die gelben bringen zusätzliche Energie, die mit in das folgende Geschehen hinübergenommen wird. Hat man die Sequenz überstanden (die sich übrigens mit der Maus am besten steuern läßt), so geht es im Innern der Rakete weiter. Colonel Boris treibt hier sein Unwesen. Er nimmt Tims Gefährten gefangen, legt Feuer und verstreut Bomben über die zahlreichen Ebenen des Raumschiffs. Ziel ist es also, die Bomben zu entschärfen (Berührung genügt), und die gefangenen Freunde ebenfalls durch bloßes Berühren zu befreien. Das Feuer löscht man mittels Feuerlöschern, die man an verschiedenen Stellen der Rakete findet. Schließlich muß man auch noch des Colonels habhaft werden und ihn festsetzen. Schafft man das, so gilt es schließlich noch, das Raumschiff weich auf dem Mond zu landen.



Diese abschließende Szene konnte ich jedoch bisher noch nicht begutachten, da ich mit der Bombenentschärferei nicht zurande kam. Das Problem ist nämlich, daß man nicht weiß, wo die Bomben deponiert wurden. So kann man nur, sobald das typische Ticken des Zeitzünders einsetzt, loshasten und alle Räume nach den Sprengsätzen durchsuchen. Dabei bin ich ein ums andere Mal zu spät gekommen. Vielleicht hätte INFOGRAMES hier doch besser einen Hinweis, gleich welcher Art, auf den Fundort der Bomben geben sollen.

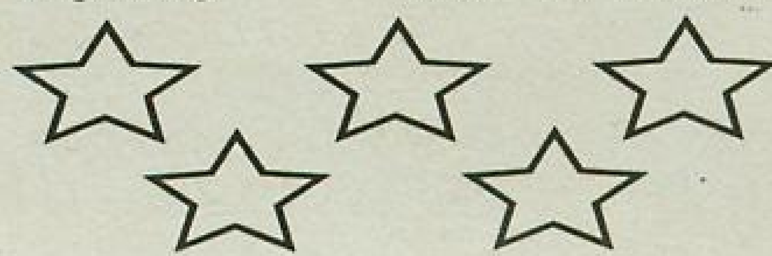
Insgesamt ist TIM & STRUPPI ein grafisch sehr ansprechendes Spiel, bei dem jedoch die Spielmotivation etwas zu wünschen übrig läßt. Ein überdurchschnittliches Spiel zwar, dem aber das gewisse Etwas fehlt.

*Bernd Zimmermann*

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 8 |
| Spielablauf | 7 |
| Motivation | 7 |
| Preis/Leistung | 7 |

# Die gesammelten Werke – ASM 8+9/89

| Hit Titel | Ausg. | S. | Rubrik |
|---|---|---|---|
| 4x4 Off Road Racing | 01/89 | 58 | Sport |
| A Question of Sport | 03/89 | 77 | Strategie |
| Ace 2088 | 05/89 | 39 | Action |
| ACS Adventure Creator System | 07/89 | 132 | Anwender |
| African Raiders | 04/89 | 17 | Blickpunkt |
| African Raiders | 05/89 | 54 | Sport |
| Aidon | 01/89 | 42 | Blickpunkt |
| Albedo | 01/89 | 43 | Action |
| Alex Kidd 3 (Sega Mega) | 05/89 | 57 | Action |
| Alf (Sega Master) | 05/89 | 57 | Action |
| Alien Legion | 02/89 | 31 | Action |
| Alpine Games | 03/89 | 60 | Sport |
| Altered Beast (Sega Master) | 05/89 | 60 | Action |
| Amiga Roulett | 03/89 | 82 | Strategie |
| Andromeda Mission | 05/89 | 46 | Action |
| April Journey (Aprilscherz) | 04/89 | 83 | |
| Arcade Muscels | 05/89 | 42 | Komilation |
| Archipelagos | 04/89 | 36 | Blickpunkt |
| *Archipelagos | 07/89 | 48 | Action |
| *Armalyte | 01/89 | 14 | Action |
| Asgard | 05/89 | 85 | Strategie |
| Atax | 02/89 | 39 | Action |
| Aunt Arctic Adventure | 05/89 | 14 | Action |
| Australopiticus Mechanicus | 03/89 | 38 | Action |
| Aztec Adventure | 01/89 | 70 | Action |
| Baal | 02/89 | 15 | Action |
| *Ballance of Power (The 1990 Edition) | 07/89 | 80 | Strategie |
| Ballistix | 05/89 | 40 | Action |
| Bard's Tale III (Teil V) | 02/89 | 106 | Kopfnuß |
| Bard's Tale III (Teil VI) | 03/89 | 30 | Kopfnuß |
| Bard's Tale III (Teil VIII) | 07/89 | 104 | Kopfnuß |
| Bard's Tale III – Teil IV | 01/89 | 90 | Kopfnuß |
| Bards Tale III Teil VII | 05/89 | 90 | Kopfnuß |
| Barney Mouse | 04/89 | 74 | Blickpunkt |
| Batman | 02/89 | 38 | Action |
| Battlehawks 1942 | 03/89 | 91 | Strategie |
| Battletech | 05/89 | 76 | Adventure |
| Beam | 07/89 | 33 | Action |
| Betrayal | 04/89 | 124 | Microw. |
| Bildarchivprogramm | 03/89 | 124 | Anwender |
| Billiards Simulator | 04/89 | 49 | Sport |
| *Bio Challenge | 07/89 | 6 | Action |
| Bit Exorcist | 07/89 | 8 | Action |
| Blasteroids | 03/89 | 10 | Action |
| Blasteroids | 07/89 | 110 | Action |
| *Blood Money | 05/89 | 6 | Action |
| Bomb Jack | 07/89 | 112 | Oldie |
| Bomber Raid (Sega Master) | 04/89 | 69 | Action |
| Bombfusion | 05/89 | 46 | Action |
| Bombuzal | 01/89 | 42 | Action |
| Bumpy | 07/89 | 12 | Action |
| Butcher Hill | 05/89 | 10 | Action |
| By fair Means or foul | 01/89 | 57 | Sport |
| C-Breeze | 01/89 | 120 | Anwender |
| C.O.P.-Shocker | 04/89 | 104 | Anwender |
| California Games (Sega Master) | 05/89 | 61 | Sport |
| Canada Trading | 04/89 | 58 | Strategie |
| Captain Fizz | 03/89 | 29 | Action |
| Captain Silver (Sega Master) | 04/89 | 71 | Action |
| Castlevania | 01/89 | 73 | Action |
| Chase | 04/89 | 9 | Action |
| Chicago 30's | 07/89 | 12 | Action |
| Chuckie Egg | 04/89 | 37 | Action |
| Chuckie Egg | 07/89 | 10 | Action |
| Circus Attractions | 07/89 | 63 | Sport |
| Circus Games | 02/89 | 58 | Sport |
| Collins On-Line | 07/89 | 131 | Anwender |
| Computer Diary '89 | 03/89 | 13 | Blickpunkt |
| Conqueror | 02/89 | 66 | Strategie |
| Cosmic Pirate | 03/89 | 42 | Action |
| Crash & Burn | 01/89 | 15 | Action |
| *Crazy Cars II | 03/89 | 8 | Action |
| Custodian | 03/89 | 14 | Action |
| Cyborg Hunter (Sega Master) | 05/89 | 58 | Action |
| Dark Fusion | 07/89 | 10 | Action |
| Darts Challenge | 07/89 | 60 | Sport |
| Das deutsche Imperium | 05/89 | 79 | Strategie |
| Das Dschungelbuch | 02/89 | 10 | Action |
| Deathlord | 02/89 | 92 | Adventure |
| DEF CON 5 | 02/89 | 66 | Strategie |
| Delta 4.3R | 04/89 | 122 | Adventure |
| Dimitri | 05/89 | 124 | Microw. |
| DNA Warrior | 05/89 | 17 | Action |
| Double Dragon | 01/89 | 24 | Action |
| *Dragon Ninja | 03/89 | 36 | Action |
| Dragon Scape | 05/89 | 36 | Action |
| *Dragon's Lair | 03/89 | 18 | Action |
| Dragonspirit (PC Engine) | 03/89 | 66 | Action |
| Dream Zone | 03/89 | 74 | Adventure |
| Dynamic Duo | 04/89 | 16 | Action |
| Echelon | 01/89 | 27 | Action |
| Effekten-Makt | 01/89 | 64 | Strategie |
| Espionage | 02/89 | 62 | Strategie |
| Evil Garden | 05/89 | 38 | Action |
| Evolution Cryser | 04/89 | 12 | Action |
| Exploding Fist + | 02/89 | 44 | Action |
| Explora II | 03/89 | 72 | Blickpunkt |
| *Explora II | 04/89 | 80 | Adventure |
| F-14 Tomcat | 04/89 | 56 | Strategie |
| F-16 Combat Pilot | 04/89 | 57 | Strategie |
| F-19 Stealth Fighter | 03/89 | 78 | Strategie |
| F.O.F.T | 05/89 | 84 | Strategie |
| F.O.F.T. | 03/89 | 80 | Blickpunkt |
| Face off | 05/89 | 25 | Sport |
| Fantastic Four | 07/89 | 18 | Kommpil. |
| Fast Break | 04/89 | 49 | Sport |
| Fighting Street | 04/89 | 48 | Action |
| Fire Brigade | 02/89 | 64 | Strategie |
| Firezone | 03/89 | 77 | Strategie |
| *Fish | 01/89 | 84 | Adventure |
| Fish | 04/89 | 87 | Kopfnuß |
| Footll Manager II Expansion Kit | 03/89 | 54 | Sport |
| Four Soccer Simulators | 01/89 | 57 | Sport |
| Fright Night | 07/89 | 49 | Action |
| Fun School 2 | 07/89 | 82 | Strategie |
| Galactic Conqueror | 02/89 | 43 | Action |
| Galaga (Nintendo) | 03/89 | 66 | Action |
| Galaxy '89 | 04/89 | 47 | Action |
| Galdregons Domain | 04/89 | 82 | Adventure |
| Galileo II | 02/89 | 26 | Education |
| *Game, Set & Match II | 02/89 | 55 | Sport |
| Ghost 'n'Goblins (Nintendo) | 05/89 | 62 | Action |
| Ghost Hunters | 02/89 | 12 | Action |
| GI Hero | 02/89 | 34 | Action |
| Global Commander | 03/89 | 85 | Strategie |
| Goldrush | 04/89 | 84 | Adventure |
| Golf Master | 02/89 | 59 | Sport |
| Goonies II | 02/89 | 50 | Action |
| Gradius | 01/89 | 72 | Action |
| Graffiti Man | 01/89 | 23 | Action |
| Graffiti Man | 01/89 | 23 | Action |
| *Grand Monster Slam | 05/89 | 52 | Sport |
| Grand Prix Circuit | 02/89 | 59 | Sport |
| Gravity Force | 05/89 | 47 | Action |
| Gribbly's Special Dayout | 02/89 | 112 | Oldie |
| Grover's Animal Adventures | 02/89 | 27 | Education |
| Growth | 02/89 | 39 | Action |
| Guerilla War | 02/89 | 13 | Action |
| Hard 'n' Heavy | 05/89 | 14 | Action |
| Hell Bent | 02/89 | 16 | |
| Hell Bent | 02/89 | 16 | Action |
| Hellfire Attack | 01/89 | 32 | Action |
| Highway Hawks | 03/89 | 10 | Action |
| Holiday Maker | 03/89 | 74 | Adventure |
| Hollywood Poker Pro | 03/89 | 82 | Strategie |
| Hot Ball | 02/89 | 54 | Sport |
| Human Killing Machine | 05/89 | 43 | Action |
| *Hybris | 03/89 | 40 | Action |
| Hyperdome | 03/89 | 28 | Action |
| I Ludicrus | 04/89 | 14 | Action |
| Illusionen | 02/89 | 72 | Microw. |
| Incredible Shrinking Sphere, The | 04/89 | 18 | Action |
| Ingrid's back | 01/89 | 88 | Adventure |
| Into Afrika | 05/89 | 79 | Strategie |
| Iron Lord | 04/89 | 86 | Blickpunkt |
| Jeanne d'Arc | 03/89 | 86 | Strategie |
| Jordan vs Bird One-on-One | 03/89 | 56 | Sport |
| Jug | 05/89 | 42 | Action |
| Jump Machine | 04/89 | 42 | Action |
| K. Dalglish Soccer | 04/89 | 49 | Sport |
| *Kato + Ken (PC-Engine) | 04/89 | 70 | Action |
| Kayden Garth | 01/89 | 88 | Blickpunkt |
| Kenseiden | 02/89 | 50 | Action |
| Kick off | 04/89 | 74 | Blickpunkt |
| *Kick Off | 07/89 | 64 | Sport |
| *King's Quest IV | 02/89 | 80 | Adventure |
| *King's Valley II | 03/89 | 41 | Action |
| *Kings of the Beach | 05/89 | 50 | Sport |
| Kings Quest IV | 05/89 | 86 | Kopfnuß |
| L.E.D. Storm | 03/89 | 12 | Action |
| *Lancelot | 01/89 | 87 | Adventure |
| Last Duel | 07/89 | 53 | Action |
| League Challenge | 07/89 | 63 | Sport |
| Leben und sterben lassen | 01/89 | 36 | Action |
| *Leben und sterben lassen | 01/89 | 36 | Action |
| *Leben und sterben lassen | 01/89 | 36 | Action |
| Legend of Fairghail | 05/89 | 75 | Blickpunkt |
| *Leisure Suit Larry II | 02/89 | 83 | Adventure |
| *Leonardo | 04/89 | 10 | Action |
| Life Force (NES Nintendo) | 05/89 | 62 | Action |
| Litti's Hot Shot | 07/89 | 61 | Sport |
| Lord of the Sword (Sega Master) | 04/89 | 72 | Action |
| Lords of the Rising Sun | 03/89 | 70 | Blickpunkt |
| *Lords of the Rising Sun | 07/89 | 84 | Strategie |
| Magic Marble | 07/89 | 46 | Action |
| MakroDat & MakroText | 01/89 | 122 | Anwender |
| Manhunter New York | 05/89 | 77 | Adventure |
| Maria's X-Mas Box | 03/89 | 76 | Strategie |
| Mars Saga | 02/89 | 90 | Addvent. |
| Mata Hari | 02/89 | 14 | Action |
| Mayday Squad | 07/89 | 50 | Action |
| Microprose Soccer | 01/89 | 56 | Sport |
| Mike Read's Compter Pop Quiz | 07/89 | 13 | Blickpunkt |
| Mindforce | 05/89 | 82 | Strategie |
| Mission Malta | 01/89 | 85 | Adventure |
| Modem Wars | 01/89 | 62 | Strategie |
| Monopoly (Sega) | 02/89 | 53 | Strategie |
| Mortville Manor | 02/89 | 104 | Kopfnuß |
| Motor Massacre | 02/89 | 28 | |
| Motor Massacre | 02/89 | 28 | Action |
| Murders in Venice | 07/89 | 94 | Adventure |
| NATO Assault Course | 01/89 | 35 | Action |
| Nemesis 3 – The Eve of Destruction | 05/89 | 41 | Action |
| Night Hunter | 02/89 | 68 | Action |
| Nightdawn | 07/89 | 9 | Action |
| No Excuses | 01/89 | 37 | Action |
| Oil Imperium | 03/89 | 26 | Blickpunkt |
| Oil Imperium | 07/89 | 86 | Strategie |
| *Operation Neptune | 04/89 | 76 | Action |
| Operation Wolf | 01/89 | 10 | Action |
| *Orbiter | 05/89 | 80 | Strategie |
| *Othello Killer | 07/89 | 83 | Strategie |
| Outrun 3D (Sega Master) | 05/89 | 58 | Action |
| Oxxonian | 05/89 | 9 | Blickpunkt |
| Para Assault Course | 05/89 | 41 | Action |
| Paradroid | 01/89 | 104 | Oldie |
| Paste-Man Pat | 03/89 | 37 | Action |
| PC Challenge | 07/89 | 15 | Action |
| Pete Rose Pennant Fever | 04/89 | 51 | Sport |
| Phantom Fighter | 03/89 | 15 | Action |
| Police Quest II | 03/89 | 71 | Adventure |
| *Populous | 04/89 | 54 | Strategie |
| Poseidon Wars (Sega) | 03/89 | 63 | Action |
| Power League Baseball (PC-Engine) | 07/89 | 66 | Sport |
| Power Pyramids | 01/89 | 43 | Action |
| Power Struggle – Classic Conflicts | 03/89 | 83 | Straegie |
| *Powerplay Hockey | 02/89 | 56 | Sport |
| *Premier Collection | 07/89 | 14 | Kompilat. |
| President is missing | 02/89 | 86 | Adventure |
| Prison | 05/89 | 40 | Action |
| Pro Skateboard Sim. | 02/89 | 55 | Sport |
| Professional Ass | 05/89 | 123 | Anwender |
| Prophecy | 07/89 | 107 | Adventure |
| *Prospector | 01/89 | 60 | Strategie |
| PT-109 | 03/89 | 76 | Strategie |
| *Puffy's Saga | 01/89 | 16 | Action |
| *Purple Saturn Day | 01/89 | 8 | Action |
| Quasar | 01/89 | 24 | Action |
| Quizmaster ST | 03/89 | 48 | Microw. |
| R-Type (Sega) | 02/89 | 48 | Action |
| Rack'em | 03/89 | 90 | Strategie |
| Raffles | 05/89 | 48 | Action |
| Raider | 04/89 | 13 | Action |
| Rambo III | 01/89 | 10 | Action |
| Rampage (Sega Master) | 04/89 | 71 | Action |
| Renegade III – The final Chapter | 05/89 | 16 | Action |
| Replictor Backuup | 05/89 | 24 | Anwender |
| Return of the Jedi | 01/89 | 50 | Action |
| Ringside | 02/89 | 60 | Sport |
| RL-Chart | 03/89 | 124 | Anwender |
| Robin of Sherwood | 03/89 | 104 | Oldie |
| Robo Cop | 02/89 | 32 | Action |
| Rock Challenge | 03/89 | 79 | Strategie |
| Rock Star – ate my Hamster | 05/89 | 78 | Strategie |
| *Rocket Ranger | 01/89 | 66 | Strategie |
| *Roy of the Rovers | 01/89 | 86 | Adventure |
| Run the Gauntlet | 05/89 | 55 | Sport |
| RVF 750 | 07/89 | 34 | Blickpunkt |
| S.T.A.G. | 02/89 | 63 | Strategie |
| *Savage | 01/89 | 18 | Action |
| Scary Mutant Space Aliens from Mars | 05/89 | 74 | Adventure |
| Scorpio | 01/89 | 28 | Action |
| Scorpion | 05/89 | 18 | Action |
| Sentinel Worlds I | 07/89 | 92 | Adventure |
| Shanghai Warriors | 05/89 | 47 | Action |
| Sherlock | 04/89 | 100 | Kopfnuß |
| Shogun | 07/89 | 90 | Adventure |
| Shoot-Out | 02/89 | 46 | Action |
| Shutdown | 03/89 | 61 | Sport |
| Silpheed | 07/89 | 14 | Action |
| Simulgolf | 05/89 | 51 | Sport |
| Sixiang | 04/89 | 12 | Action |
| Skateball | 04/89 | 86 | Blickpunt |
| Skateball | 05/89 | 12 | Action |
| Skweek | 07/89 | 16 | Action |
| Slayer | 01/89 | 28 | Action |
| Sleeping Gods Lie | 07/89 | 54 | Blickpunkt |
| Slider | 02/89 | 63 | Strategie |
| *Space Harrier (Sega Mega) | 07/89 | 68 | Action |
| *Space Quest III | 07/89 | 88 | Adventure |
| Space Spuds | 03/89 | 37 | Action |
| Spherical | 05/89 | 48 | Action |
| Spitting Image | 02/89 | 33 | Action |
| ST' Olympiad | 03/89 | 60 | Sport |
| Start & Run | 02/89 | 131 | Anwender |
| Steel | 02/89 | 46 | Action |
| Steve Davis World Snooker | 07/89 | 61 | Sport |
| STOS Maestro | 07/89 | 130 | Anwender |
| Street Warrior | 04/89 | 35 | Action |
| Sumera | 05/89 | 83 | Strategie |
| Super Mario Brothers 2 (Nintendo) | 03/89 | 62 | Action |
| Super Thunderblade (16bit Sega) | 02/89 | 49 | Action |
| Superman – The Man of Steel | 02/89 | 28 | Action |
| *Sword of Sodan | 02/89 | 8 | Action |
| T.K.O. | 03/89 | 56 | Sport |
| Taifun of Steel | 05/89 | 82 | Strategie |
| Take Charge | 05/89 | 122 | Anwender |
| Tank Attack | 02/89 | 64 | Strategie |
| Tank Buster | 04/89 | 14 | Action |
| Tank Command | 01/89 | 26 | Action |
| Targhan | 07/89 | 8 | Action |
| Techno Cop | 02/89 | 40 | Action |
| Teenage Queen | 04/89 | 58 | Strategie |
| Terra Fighter | 07/89 | 50 | Action |
| The American Civil War – Vol. III/McArthur's War | 03/89 | 90 | Strategie |
| The Baseball (Sega Master) | 07/89 | 66 | Sport |
| The Deep | 05/89 | 36 | Action |
| The Kristal | 01/89 | 44 | Blickpunkt |
| The Kristal | 03/89 | 68 | Adventure |
| *The Last Ninja II | 03/89 | 35 | Action |
| The Last Trooper | 05/89 | 39 | Action |
| The Legend of Blacksilver | 02/89 | 86 | Adventure |
| The Muncher | 07/89 | 52 | Action |
| The Munsters | 03/89 | 16 | Action |
| The National | 05/89 | 79 | Strategie |
| *The Pioneer Plague | 01/89 | 12 | Action |
| The Real Ghostbusters | 07/89 | 32 | Action |
| The Survivor | 01/89 | 118 | Microw. |
| Thunder Blade | 01/89 | 71 | Action |
| *Thunderblade | 02/89 | 42 | Action |
| Thunderwing | 04/89 | 18 | Action |
| Tiger Road | 02/89 | 12 | Action |
| Times of Lore | 02/89 | 85 | Adventure |
| TIP TOP | 02/89 | 132 | Anwender |
| Titan | 03/89 | 40 | Action |
| Tokado | 05/89 | 83 | Strategie |
| Tom & Jerry | 04/89 | 45 | Blickpunkt |
| Tom und Jerry | 05/89 | 13 | Action |
| Tomcat | 04/89 | 35 | Action |
| Top Gun | 01/89 | 72 | Action |
| Total Eclipse | 02/89 | 44 | Action |
| *Track Suit Manager | 05/89 | 54 | Sport |
| Trailblazer | 05/89 | 104 | Oldie |
| Turbo C 1.5 | 04/89 | 123 | Adventure |
| *TV Sports Football | 03/89 | 52 | Sport |
| Twilight World | 07/89 | 108 | Microw. |
| two to One | 04/89 | 74 | Blickpunkt |
| *Ultima V | 02/89 | 88 | Adventure |
| Universe II | 01/89 | 61 | Strategie |
| *Usas | 04/89 | 8 | Action |
| Veteran | 01/89 | 13 | |
| Veteran | 01/89 | 13 | Action |
| Vette! | 07/89 | 24 | Blickpunkt |
| Victory | 04/89 | 59 | Strategie |
| Victory Road | 03/89 | 9 | Action |
| Video-Archiv | 02/89 | 132 | Anwender |
| Vigilante (PC-Engine) | 05/89 | 56 | Action |
| Vigilante (Sega Master) | 05/89 | 60 | Action |
| Vindex | 04/89 | 46 | Action |
| Vindicators | 07/89 | 45 | Action |
| Virus Killer | 07/89 | 31 | Blickpunkt |
| Voyager | 07/89 | 52 | Action |
| Vulcan | 01/89 | 63 | Strategie |
| Wall Street Wizard | 03/89 | 88 | Strategie |
| Wampum Foxbase + | 03/89 | 122 | Anwender |
| Wanderer 3 D | 04/89 | 9 | Action |
| *Wanted | 02/89 | 18 | Action |
| War in Middle Earth | 03/89 | 84 | Strategie |
| Warp | 04/89 | 77 | Action |
| Warriors of the Wasteland | 07/89 | 18 | Action |
| Wayne Gretzky Hockey | 04/89 | 52 | Sport |
| *WEC Le Mans | 03/89 | 54 | Sport |
| WI-TEX | 02/89 | 130 | Anwender |
| Willow | 03/89 | 28 | Action |
| Winning Shot (PC-Engine) | 07/89 | 69 | Sport |
| Wizards Castle | 05/89 | 38 | Action |
| Wizmo | 04/89 | 44 | Action |
| *World Court Tennis | 03/89 | 6 | Sport |
| X-Copy | 01/89 | 124 | Anwender |
| Xevious (NES) | 04/89 | 72 | Action |
| Xorron 2001 | 02/89 | 32 | Action |
| Y's (Sega) | 03/89 | 64 | Action |
| Zamzara | 04/89 | 44 | Action |
| Zany Golf | 04/89 | 50 | Sport |
| Zeppelin Master Blaster | 07/89 | 51 | Action |
| *Zork Zero | 07/89 | 93 | Adventure |
| Zug um Zug | 02/89 | 26 | Education |



## Impressum

**Herausgeber**
Axel Gredé (verantw.)

**Chefredakteur**
Manfred Kleimann (M.K.)

**Redaktion**
Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Torsten Oppermann (top), Matthias Siegk (mats)

**Redaktion »secret service«**
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

**Freie Mitarbeiter**
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs

**Gestaltung**
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege,

**Comics**
Stefan Bayer, Mathias Neumann

**Titel**
Mark Bromley

**Fotos**
Frank Brall, Matthias Siegk

**ASM London**
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

**Anzeigenleitung**
Hartmut Wendt, Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

**Anzeigensatz**
Uwe Siebert (Ltg), Birgit Jahn, Regina Sieberheyn, Tronic-Verlag, Eschwege

**Satz**
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

**Reproduktion**
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

**Druck u. Gesamtherstellung**
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

**Vertrieb**
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

**Abonnement**
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 59,50
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

**Abonnement-Verwaltung**
Gerda Daumann, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

**Verlag und Redaktion**
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 17 - 20 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

**Manuskripte**
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867




# Die Gewinner der Ausgabe 5/89:

Beginnen wir gleich mit der Bekanntgabe der glücklichen Gewinner beim großen **ARIOLA-SOFT**-Wettbewerb, bei dem es um einiges ging! Vielen Dank für die „Unzahl" an Einsendungen. Alle, die diesmal nicht gewonnen haben, sollten den Mut nicht sinken lassen – es gibt ja ASM-Dauer-Power!

Das **LEISURE-SUIT-LARRY-II-SURFBRETT** holte sich
Maja Moric aus 6806 Viernheim.

Die begehrten **LEISURE SUIT LARRies II** gingen an:
(AMIGA-VERSION)
Ralf Braun, 8700 Würzburg; Matthias Ehrhoff, 3340 Wolfenbüttel; Sven Östreicher, 6021 xp Budel, Holland; F.-P. Röhrs, 5000 Köln 41 und Rainer Stoll, 4300 Essen 1.

(PC-FASSUNG)
Matthias Appel, 2800 Oldenburg; Hendrik Franz, 4980 Bünde 11; Roland Klak, 6203 Hochheim/M.; Alexander Moosbauer, 8122 Penzberg und Bernhard Zenker, 8637 Ahorn.

(ATARI ST)
Martina Möller, 4354 Datteln; Thomas Peters, 4000 Düsseldorf 12; Christoph Spilker, 4971 Hüllhorst; Michael Stadler, 8267 Neumarkt-St. Veit und Richard Stahnke, 4054 Nettetal 1.

Auch bei **MAGIC BYTES** hatte man einige Knüller parat. Anläßlich der Präsentation von **TOM & JERRY** wurden folgende Preise der ASM zur Verfügung gestellt. Hier die Gewinner:
Das Wochenende für 2 Personen in München, verbunden mit einem Besuch des berühmten Bavaria-Filmgeländes, darf
Stefan Hollmann aus 5750 Menden 1
verbringen. Die Details müßten mit MAGIC BYTES abgesprochen werden. Also, anrufen, Stefan!

Den zweiten Preis holte sich
Theo Schöps aus 3501 Zierenberg.

Drei **MAGIC-BYTES**-Titel nach Wahl (bitte meldet Euch bei den Jungs aus Gütersloh!) gibt's für T. Bachmor, 2085 Quickborn; Michael Hankus, 1150 Wien, Österreich; Philipp Heck, 8125 Zollikerberg, Schweiz; Benjamin Krauß, 6990 Bad Mergentheim; Detlef Müller, 5940 Lennestadt 1; Carsten Nerlich, 5620 Velbert 11; Lars Wagner, 8788 Volkers und Frank Wikkenträger, 3500 Kassel.

Nicht minder turbulent (Bernd mußte sich durch einen Postkarten-Berg durchwühlen ..) ging's auch beim **UBI SOFT**-Wettbewerb zu. Den ersten Preis holte sich hier
H. Schmenger aus 3352 Einbeck 1.

Die **SKATEBALLs** für den Atari ST fanden auch schnell ihre neuen Eigner in Albert Birkicht, 5927 Erndtebrück; Renâ Joeris, 5130 Geilenkirchen; Josef Oberckal, 8200 Rosenheim; Maik Ruske, 4300 Essen 1; Wolfgang Schillmaier, 8261 Kraiburg am Inn; Alexander Stonitsch, 7140 Ludwigsburg; Birgit Tenter, 4200 Oberhausen 12, Jens Unglaube, 5411 Eitelborn und Marcus Zirwes, 5400 Koblenz.

IM BLICKPUNKT

# „Luxusgrafik" – animiert und in Deutsch!

**Programm:** Deluxe Paint III, **System:** Amiga, mindestens 1 MByte, **Preis:** ca. 250 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** EA, England

DPAINT II ist wohl derzeit das gebräuchlichste Grafikprogramm für die Amigas. Die Herstellerfirma **ELECTRONIC ARTS** setzt nun noch eins drauf und hat für Juli eine voll eingedeutschte Version von **DPAINT III** angekundigt. Wir hatten nun bereits die englische Version zur Ansicht und waren von den neuen Features nicht schlecht beeindruckt. Ich nehme an, daß ich nicht mehr sagen muß, wie gut schon DPAINT II war, und daß sich der geneigte User einigermaßen mit diesem Programm auskennt. Bei den alten Funktionen hat sich recht wenig geändert. Hier und da gibt's ein 'Performance Enhancement', was man aber beim Arbeiten mit dem Programm kaum wahrnehmen dürfte. So richtig ganz und gar neu ist eben das Animations-Tool, mit welchem man, wie der Name schon sagt, eigene Animationen erstellen kann. Hat man hier Größeres vor, sollte man sich schleunigst eine dicke Speichererweiterung besorgen. Mit einem einzelnen Megabyte hat man wirklich gerade das Minimum des Nötigen – mehr ist hier erheblich besser. Ebenfalls neu ist das „Overscan Painting", mit dem man übergroße Screens bearbeiten kann, sowie die Unterstützung des „Extra-Halfbrite"-Mode der etwas neueren Amigas, der bei nicht allen 1000ern implementiert ist. Neben ein paar neuen Brush- und Fill-Tools gibt's einen verbesserten Druckertreiber und eine Änderung im Handbuch (ein neues Kapitel über die Arbeit mit dem 3D-Tool) und ein paar weitere Kleinigkeiten. Das war so das Wichtigste im Kurzen. Wer keinen Wert auf Animationen legt, der braucht sich das Ding wegen anderen Verbesserungen nicht unbedingt zuzulegen. Will man animieren, kann man sich über ein weiter verbessertes DPAINT freuen, denn mit DPAINT III Animationen zu erstellen, ist wirklich nicht besonders schwierig. Besitzt man DPAINT I oder II, kann man sich sein Programm natürlich gegen einen entsprechenden „Unkostenbeitrag" quasi-updaten lassen. Bei DP I dürften die so um die 160 Märker (55 Pfund) sein, bei DP II so um die 100 (35 Pfund). Ein Bewertungskästchen kann ich mir wohl sparen. DPAINT ist nach wie or das beste „Malprogramm" für die Amigas! Nicht zuletzt der Lieferumfang (drei Disks, davon zwei mit Demos plus 242 Seiten Anleitung) dürften diese These wohl stützen. **ULRICH MÜHL**





# IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!




10/87




11/87




5/88




9/88




10/88




11/88




12/88




1/89




2/89




3/89




4/89



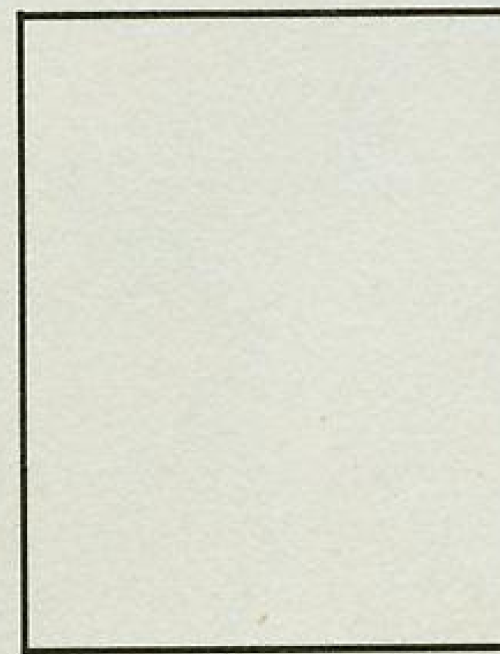

5/89

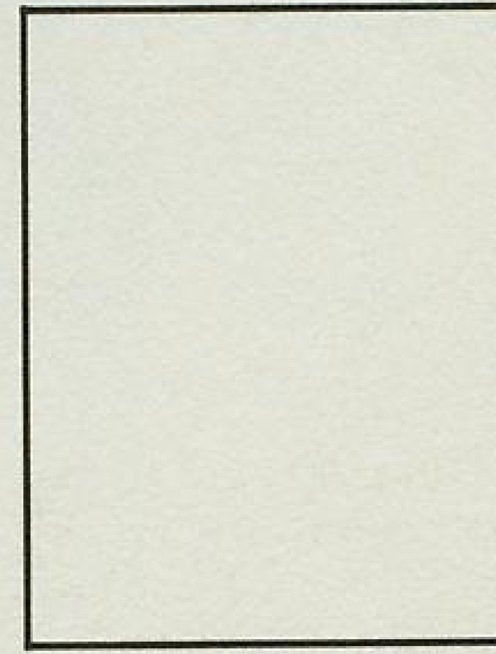


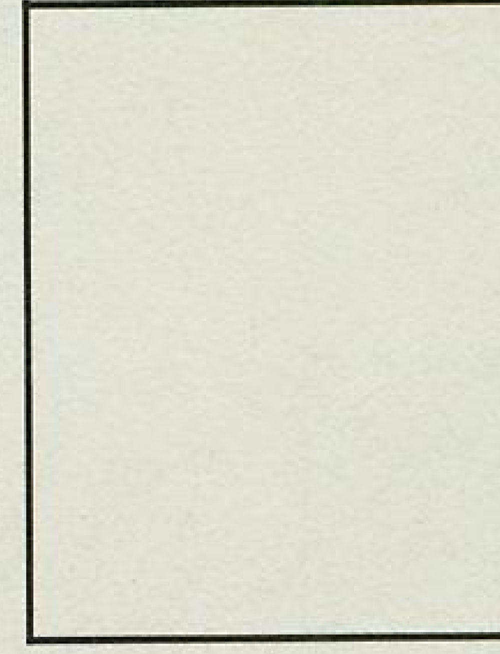

7/89

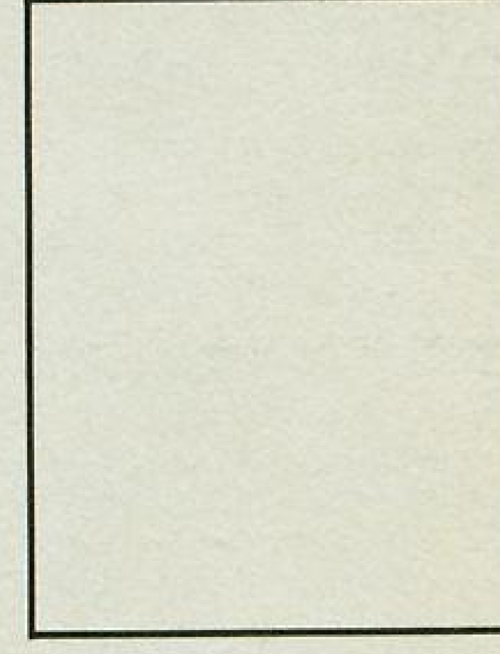



9/89









# SONDERHEFTE - ASM




Nr.1 DM 9,80




Nr.2 DM 7,50




~~Nr.3 DM 7,50~~




Nr.4 DM 4.50

**Zahlungsweise:** Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

**Anschrift:**
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

# ASM-Generalkarte

## Der praktische Einkaufsführer

(1) Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.

(2) Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77

(3) Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17

(4) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.

(5) reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.

(6) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

(7) Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

(8) ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

(9) Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.

(10) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.

(11) Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.

(12) Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.

(13) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

(14) EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.

(15) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.

(16) Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.

(17) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.

(18) Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.

(19) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

(20) Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849

(21) Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

(22) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051

(23) Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.

(24) Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.

(25) Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.

(26) MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.

(27) Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.

(28) Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

(29) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

(30) MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.

(31) Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.

(32) ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

(33) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.

(34) Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.

### Das ASM-Inserentenverzeichnis

| | | | |
|---|---|---|---|
| ARBIROSOFT | 119 | GOLDEN JOYSTICK | 119 |
| ARIOLASOFT | 57,73,93,147,148 | INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN | 31 |
| ASTRO VERSAND | 113 | JOYSOFT | 45 |
| BACHLER VERSAND | 121 | JOYSTICK | 99 |
| BIENENGRAEBER GMBH | 81 | KAROSOFT | 75 |
| BOMICO | 4/5,33,51 | KORONASOFT | 137 |
| CP-VERLAG | 99 | MICROPROSE | 41,65,87,102 |
| COMPUTERSHOP MÜNCHEN | 35 | MICROWARE | 119 |
| CSJ COMPUTERSOFT GmbH | 115 | MÜKRA DATEN-TECHNIK GMBH | 117 |
| CWM-COMPUTERVERSAND T.MUST | 99 | POWERSOFT | 99 |
| COMPUTER-STUDIO SCHLICHTING | 123 | RUSHWARE | 2,77 |
| DECOS GmbH | 117 | TRONIC-VERLAG | 128/129,131,140,141,142,145 |
| DELTA-SOFT | 123 | T.S. DATENSYSTEME | 16, 17 |
| DIGITAL MARKETING | 23 | THOMAS MÜLLER | 113 |
| E A S | 133 | WIAL VERSAND SERVICE | 31 |
| FLASHPOINT | 85 | | |
| FUNTASTIC COMPUTER | 39 | | |
| GEWERBLICHE KLEINANZ. | 126/127 | | |

Dieser Ausgabe liegt eine Teilbeilage des Logo-Verlages bei. Wir bitten um Beachtung!

(35) micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.

(36) G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.

(37) MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.

(38) Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

(39) Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.

(40) TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.

(41) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.

(42) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.

(43) CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville

(44) Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088

(45) Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).

(46) SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.

(47) CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

(48) Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71

(49) Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).

(50) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86

(51) Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33

(52) Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22

(53) Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.

(54) Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.

(55) Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.

(56) Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.

(57) International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.

(58) RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184

(59) Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.

(60) CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.

(61) Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.

(62) Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.

(63) CVW Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (0 82 61) 46 53.

(64) Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.

**Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!**

